SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

レイディアント シルバーガン

TREASURE

SOFT BANK

セガサターン情報に自信あり!

セガサターンNo.1専門誌

最新ゲームと徹底攻略記事＆
特別付録、特集記事満載!!
毎週金曜日発売!

RADIANT SILVERGUN

レイディアント シルバーガン

™

OFFICIAL GUIDEBOOK

レイディアント シルバーガン
公式ガイドブック

CONTENTS

基本プレイ概要

基本プレイ概要

壮大な物語の始まり。操作の基本から役立ちのテクニック＆データ集まで。本作を楽しむ前に必要な知識の数々を、勇敢なるパイロットに贈る。

Now that it's done…
I've begun to see the reason why we are here.

西暦2520年　7月14日　10:35
地球連邦所属、宇宙巡洋艦TETRA艦内には、
定時通信を受けるため艦長とテストパイロット3名、
そして1体のロボノイドの全員が艦橋に集まっていた。
「発掘された例の"物体"は、未だ構成素材から
その使用目的まで解明できていない……」
西暦2520年　7月14日　20:45
地球連邦軍科学研究施設　第3調査部では
紀元前の地層から発見された"物体"の
調査を進めていた。
「石はまったくわからん、ロボットはどうだ？」
「こ、こんなことが……」

西暦　2520年7月14日、世界は消滅した
4人の人間と1体のロボットを残して…

その瞬間、石から謎の閃光が発せられる。
「き、緊急回線！」
西暦2520年　7月14日　21:00
轟音と振動に包まれる地球連邦軍中央司令部。
「科研3部で爆発事故発生！」
「レーダーに正体不明の飛行物体を確認。
8、16、32……どんどん増えています!!　」
「非常警報、レベルA。総員第一種戦闘配置！』
宇宙巡洋艦ＴＥＴＲＡ艦内に鳴り響く警報。
「基地の状況を報告しろ」
「ショウタイ　フメイノ　ヒコウブッタイ　ニ
ホウイ　サレテイマス」
静かに天を仰ぐ艦長。
「基地後方1200まで接近、パイロット各員は
別命あるまで戦闘配置にて待機」
「了解！」

CAST

1P PILOT
ガンビーノ=ヴァスタラビッチ

通称バスター。地球連邦軍の最新鋭機“レイディアント　シルバーガン”のテストパイロットの任に着く18歳の青年。楽天家でお調子者だがパイロットとしての腕は一級品だ。レアナによくペースを狂わされ、いつも対応に困っている。

2P PILOT
マリアン=レアノワール

通称レアナ。バスターと同じく“レイディアント　シルバーガン”のテストパイロット。まだ17歳の少女だが、幼いころからパイロットとしての専門訓練を施されてきた。そのためか世間知らずで常識にうとくいつも天然ボケをかます。

ゲームモード解説

アーケードモードとサターンモードの違い

本作には“アーケード”と“サターン”という2種類のゲームモードが用意され、選んだものによりゲーム内容が違ってくる。それぞれどんな特長があるのか。ゲームを始める前に、ステージ構成などあらゆる部分から2つの違いを徹底検証する。

ARCADE MODE

その名が示すとおり、アーケード版を忠実に再現したモード。レベルアップまでの必要経験値、隠しキャラの位置なども変わらない。アーケードで鍛えた腕が存分に発揮できるだろう。

1 ステージ分岐がある

すべてのステージをクリアするサターンモードと違い、アーケードモードではステージ3クリア時に分岐が生じる。この辺りのシステムもまた、アーケード版を完璧に再現してると言えるだろう。

ステージ3クリア時にこのような選択肢が表示される。どちらを選ぶか？

2 コンティニューが無制限

Lボタンを押すことでクレジットを増やすことができる。とくに制限はないので、クリアするまで無限にコンティニューが可能だ。練習したいときや楽しく2P同時で遊びたいときに最適だろう。

Lボタンでクレジットを鬼のように増やせば誰でもクリアが可能になる!?

3 プラクティスがある

ゲームを始める前のプラクティスもアーケード版の特長のひとつ。それも、ただ見るだけではなく、自機を操作してプレイ気分を味わうことができるのだ。アーケード版プレイ時はぜひ試そう。

自機を動かすことができる他、弾を撃って武器の性能のチェックも可能だ。

この攻略本で使っているモード設定について

ステージ攻略編では基本的にサターンモードを攻略。ただし紹介しているテクニックはアーケード版で培われたものなので安心して欲しい。難易度はノーマル。それ以外のデータは以下参照のこと。

GAME MODE：SATURN　PLAYERSTOCK：3
EXTEND TYPE：1000000/5000000POINT

SATURN MODE

本作のために用意されたオリジナルモード。基本的なゲーム性はアーケードモードと変わらないが、敵キャラやステージ構成、レベルアップなどに追加・変更が加えられている。

1 セーブ機能

サターンモードでは何と自分のプレイデータを保存・再開する機能が追加されている。ゲームオーバー時にセーブ、次の開始時にそのデータを選べば、武器のレベルを継続してプレイすることができる。

2 デモシーンを追加

シューティングにしては非常に物語性の高い本作品。サターンモードには待望のデモシーンが挿入されることになった。ステージの開始時やボス戦突入前に展開されるキャラ同士のかけあいを楽しもう。

3 ボスが多い

アーケード版でも無類の強さを誇るボスがたくさん登場したが、サターンモードではさらにその数が増えている。アーケード版を遊びつくしたプレイヤーにも新たな目標が用意されているのだ。

何回もプレイすれば、すべての武器レベルを最高にすることも夢ではない。

壮大なストーリーも、クリアまでのデモをすべて見れば理解することが可能。

アーケードには登場しなかったオリジナルボス。はたしてその強さは……？

基礎テクニック1
7種類の武器とその使用法

地球連邦軍最新鋭機“シルバーガン”に搭載された7種類の武器。これらを使いこなすことがゲームをクリアするための、引いては高得点を狙うための必要最低条件だ。ではいったい、これらの武器をどのような場面で使用していけばよいのだろうか。7種類の武器が持つ特長をふまえて、その基本的な使い方を紹介する。ちなみに複数のボタンを押す武器は、ゲームの最初の設定でX,Y,Z,Rにも振り分けられていることを併記しておく。

例え使いにくい武器でも、活躍する場所はある。どこで使うのか、戦略を立てることが大切。

VALCAN LASER・・・・・・・・・・・・・・・・・・バルカンレーザー

威力重視の前方直進弾。レベルアップすることで威力が上がり、固い敵も楽々と倒せるようになる。スタンダードな武器なので、あらゆる場面で活用していきたい。とくに耐久力の高い敵、ボス戦などで有効。またチェーンボーナスを狙う(後述)ときも、弾が1発単位で綺麗に区切れるので使いやすいといえるだろう。

使用ボタン

HOMING・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ホーミング

その名の通り、高い命中率を誇るホーミング弾。威力は最弱なのでボス戦には不向きだが、使いどころによっては大きな効果を発揮する。レベルアップにより威力が上昇し、さらにホーミングプラズマの発射角度の制限に影響をあたえる。障害物に隠れた敵や、自機の死角となる真横の敵などを攻撃するときに重宝するだろう。

使用ボタン

SPREAD・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・スプレッド

正面から左右67.5度の方向へ向けて撃つスプレッド(炸裂)弾。発射できる弾の数は画面中に左右合わせて最高4発まで。威力は高めでボス戦にも十分に通用する。レベルアップにより威力と弾のスピードが上昇。さらにワイドショットの撃ち出し方向数、ホーミングスプレッドの弾のスピードに影響をあたえる。

使用ボタン

HOMING PLASMA ・・・・・・・・・・ホーミングプラズマ

ホーミングの能力を受け継ぎ、敵をサーチする能力を持った追尾弾。サーチ可能範囲はホーミングのレベル上昇により拡大。攻撃力こそ弱いものの、同じ敵に続けて撃ち込むことにより最大で2倍まで威力が上昇する。また壁も貫通して攻撃することが可能。

使用ボタン

A+B

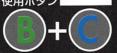
BACK WIDE ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・バックワイド

後方への攻撃をメインとした広角度のショット。前方に1方向、後方に3方向で弾をばらまく。攻撃力が方向数で割られているため、レベルアップしても威力は弱め。後方に回られたときやチェーンボーナスを狙う以外での用途はあまりないと思われる。

使用ボタン

A+C

HOMING SPREAD ・・・・・・・・・・ホーミング スプレッド

射程内の敵をロックして、マークされた敵のみを攻撃する追尾弾。この弾は地形ばかりか敵をも無視して確実に命中、炸裂して爆風でダメージをあたえる。ちなみにこの時の爆風はシークレットボーナスに影響されているので使用時には気をつけよう。

使用ボタン

B+C

RADIANT SWORD ・・・・・・・・・・レイディアントソード

光の剣で敵を攻撃する特殊武器。自動的に一回転した後、方向キーの反対を向くようにソードを出す。ピンク弾を消す効果があり10発ほど消すとハイパーソードが発動可能となる。

使用ボタン

A+B+C

基礎テクニック2
ボーナスについて

ボーナスを制する者がハイスコアを制する

本作に限らずシューティングの醍醐味といえば、やっぱり“ハイスコアを狙う”こと。それには普通のプレイでは決してこなせない、特別なテクニックに支えられた得点方法（ボーナス）の存在が不可欠だ。もちろんこの「レイディアント　シルバーガン」にも多くのボーナスが用意されている。いったいどれくらいの種類があり、どのように達成すればよいのか。条件とともに、シークレットボーナスもふくめたボーナスのすべてをここにまとめてみた。

ボーナスをキチンと獲得していけば、10,000,000を越えるスコアだって夢じゃない。

出した得点はそのまま武器のレベル上昇につながる。ゲームを楽に進める上でも役立つ要素だ。

チェーンボーナス

本作の敵キャラクターには、赤、青、黄の3種類のカラーがついている。この色分けはダテではなく、決まった順番にしたがって倒すことでボーナスがついていくのだ。その法則を表したものが右の図で、基本は同色の敵を連続で倒す（チェーンボーナス）ことで得点が獲得されていく。

また、例外として、赤、青、黄と倒した後に黄の敵を連続で倒してもボーナスが加算される。これはシークレットチェーンと呼ばれ、ステージによっては通常のチェーンよりも効率よく得点を稼ぐことができるだろう。ひとつのチェーンボーナスは最高100,000まで加算することが可能だ。

最高……………………
100.000POINT

カスリ点

敵の弾や地形などの当たり判定がある物体にかすったときに入るボーナスがカスリ点。ヒットする場所に関わらず得点は一律10で、かすっている間スコアが上がり続ける。もちろん近づきすぎれば1ミスだ。なお、このボーナスによって稼がれた得点（経験値）はA、B、Cの各武器に対し平均的に割り振られる。

かすったときは自機から破片のようなものが飛び散る演出効果がなされるので一目で分かる。

犬のメリーちゃん

ステージのとある地点に弾を撃ち込むことで隠れキャラが出現。それによって入るボーナスがこの"犬のメリーちゃん"だ。ただし出現に使う武器はどれでもいいというわけではなく、B＋Cのホーミングスプレッドのみ。ちなみにこのメリーちゃんには3種類の色違いがおり、すべてメス……という設定らしい。

出現させるだけで得点のはいるメリーちゃん。くわしい出現位置については、この後のステージ攻略を参考にすること。完全制覇を目指したい。

黄色のメリーちゃん。スクロールにくっついてくる。

赤色のメリーちゃん。自分の意志で自由に動き回る。

青色のメリーちゃん。一定時間がたつと消滅する。

ウェポンボーナス

7種類の武器を、特殊な使い方をすることで得られるボーナスがこれ。武器によって細かく条件が違うが、基本的に連続使用が条件となっている。敵の攻撃が激しくないステージでは積極的に狙っていきたい。とくに○秒以上という条件が多いので、固い敵やボス戦で狙うのが有効。逆に武器のレベルを上げすぎると獲得しにくくなるのが特長だ。

武器	条件
バルカンレーザー	中央のメイン弾の200発連続ヒット時。地形への攻撃はカウントされない。
ホーミング	バルカンレーザーと同条件で300ヒット。
スプレッド	炸裂させずに16発ヒットさせる。
ホーミングプラズマ	敵に10秒間ヒットさせる。
ワイドショット	2秒以上の間隔を開けずに300ヒット。
ホーミングスプレッド	途中で他の武器に変えず、爆風を15秒間ヒットさせる。ただしこれは1発あたりの時間なので2発同時なら7.5秒。
レイディアントソード	途中で他の武器に変えず、敵に（複数可）5秒間以上ヒットさせ続ける。

ボス破壊率ボーナス

本作に登場するボスは、いくつかのパーツによって構成されており、攻撃を受けると部分ごとに破壊されていく。当然、本体を破壊する前にすべての部品を失わせることが可能であり、この時に入る得点がボス破壊率ボーナスだ。得点は破壊率1％につき500点、100％にするとすべてが2倍の点数になる。

パーツごとに耐久値が設定されていて、その値を超えると破壊される。壊したパーツの数により破壊率が決定されるのだ。

ボスのパーツは最低が2％。相手によってまちまちだが、1つのパーツは5の倍数％が多い。細かい数字についてはステージ攻略ページを参考。

データ集1 敵キャラリスト

敵キャラクターの耐久力と得点について

ゲーム中の楽しみであり、そして障害でもある存在、敵キャラクター。ここではボスをのぞく全敵キャラの耐久力と得点をまとめてみた。なお、普遍的な得点と違い、7種類の武器により測り方がちがう。耐久力はレベル0のバルカンレーザーを元に算出。1発（2連になっているもの）を耐久力1としてカウントしている。

耐久力1=レベル0バルカン1発

BEL6……………… ベルム
耐久力…2　得点…40
一番最初に出てくるザコ。当然耐久力も低く、軽々とやっつけることができる。チェーンコンボ狙いで倒そう。

BERTH-B……… バース大
耐久力…80　得点…200
序盤で出現する大型機で、砲台がついているのが特徴。赤、青、黄の色違いで各1体ずつ出現する。

BERTH-S……… バース小
耐久力…60　得点…200
バース大を小さくしたもので、基本的な構造は一緒。得点や耐久力は大よりも小さい。3Eや2Aで出現する。

GUN7………… ガンナー
耐久力…10　得点…80
AKA-0の直前に登場するザコ。耐久力はそれなりにあるが、動きは単調。ただ直進してくるだけのやつである。

地球連邦軍旧戦闘機
耐久力…1　得点…30
耐久力は低いが編隊を組んで飛んでくる。3Bの序盤に左右から9機、3Cの序盤に通路を通って登場する。

フェザー砲台
耐久力…9　得点…50
ピンク色の弾を撃ってくる砲台。この攻撃はレイディアントソードで消すことが可能。耐久力は低めだ。

O-LIN-DA… マルリンダ
耐久力…50or150　得点…100
3Bの序盤に出てくる丸い土台のような敵。2Eに登場する砲台がたくさんついてるものは得点が高い。

レーザー砲台
耐久力…9　得点…50
3Bから登場する地形に固定された兵器。その名のとおり砲台からレーザーを撃って攻撃してくる。

MA9NO……… マクノ
耐久力…30　得点…100
3Bの○LINDAを倒した後、バース大とともに登場。3種類の砲身をつけ替えることが可能となっている。

KIKA…………………… キカ
耐久力…18or25　得点…100or1000
MA9NOの後に登場し3機出現。大量に弾をばらまいていくやっかいな敵。耐久力も高めでうっとうしい。

O-ZA…………………… レザ
耐久力…20　得点…50
3Bのボス直前に登場。左右に開くハッチの向こう側で待ち受けている。耐久力は低めなのでA+B攻撃が有効。

WING………… ウイング
耐久力…48　得点…100
3Cの最初で3機登場。ステルス型戦闘機のような形をしている。耐久力はかなり高めの強敵だ。

砲台戦艦
耐久力…450　得点…100
WINGの後に登場する、砲台のたくさんついた戦艦。耐久力がボス並に高い。ちなみに砲台は耐久力20、得点100。

TAKO ……………… タコ

耐久力…30　得点…100

３Ｃの途中で出現。自らの手（？）ではさんでくる。耐久力はそこそこだが、レベルが上がっていれば苦戦はしない。

2SE ……………… ニセ

耐久力…500　得点…300

同砲台ピンク弾…300/300

同砲台レーザー弾…200/200

２Ｅで登場する巨大なザコ。その大きさに比例し、耐久力はボス並に高い。主な攻撃は主砲からのひまわりのような弾幕。また、備えつけられている砲台は耐久力が高めなわりに得点は低いので、点数稼ぎには不向き。余計なことは考えずに早めに倒す方がよい。

O8DO ………… オヤド

耐久力…50　得点…100

４Ａの途中で出現。ハッチを開いてBEL-6を発進してくる。うっとうしいなら出現と同時に叩いてしまうのも手だ。

SUPER BLADE ….. スーパーブレード

耐久力…40　得点…500

ステージ６のボスで最初に赤を撃破すると、BEL-6を３機携えて出現する。耐久力は低めだが得点は高い。

SAKA-7 ……… さかな

耐久力…200　得点…100

４Ｃ途中で登場する大きめのザコ。耐久力はボス並に高い。左右から突然、出現し、弾をばらまいてくる。これを倒した後に、色違いの同じ敵がもう１回登場する。得点も低く点数稼ぎにもならない嫌らしい敵だ。さっさと倒してしまいたい。

NO-3 ……………… ノミ

耐久力…20or10　得点…10

４Ｅでは地形とセットで登場。丸い砲台のようなザコ。ステージ５Ａでは地形に沿って移動しながら攻撃してくる。

8GANE ……… ハガネ

耐久力…2　得点…30

３Ｄ、２Ｄに登場するアーマーをつけたザコ。アーマーをつけている間は武器の威力に関係なく倒せない。

33KO ………… ミサコ

耐久力…20　得点…100

４Ａの最初に登場する、２本のミサイルを抱えたザコ。ちなみにこのミサイルは耐久力80、得点は０。

KO84 ………… コワシ

耐久力…12　得点…30

４Ａの地形にセットされている箱。移動するタイプのKO84は耐久力が10と若干低めに設定されている。

BLADE ………… ブレード

耐久力…55　得点…100

４Ｂなどに出現するザコ。左右にレーザーブレードを出しながら移動してくる。攻撃範囲が広いので注意！

B-WIN ……… ビーウィン

耐久力…14　得点…100

４Ｂの電磁地帯の後半に５～６機編隊で出現する。自機との縦座標がある程度近づくと逃げてしまう。

82ME ………… ヤツメ

耐久力…60　得点…100

SAKA-7の少し手前に出現。左右から近寄ってきて緑色の弾を広範囲にばらまいていく。多少大きめで耐久力も高い。

CRAB ….クラブ

耐久力…500　得点…0

４Ｅに登場する巨大なザコ。その名の通り、横ばいに動く。得点は０。

データ集2 武器の威力とレベルアップ

各武器の威力とレベルアップについて

ここでは７種類の武器の威力とレベルアップに必要な経験値などのデータを掲載。武器の威力の計算式は以下を参考にしてもらいたい。

（武器パワー基本値）＋（武器パワー基本値）÷10
×武器レベル（押したボタンの平均値）
＝武器威力（最大430）

VALCAN LASER

武器パワー基本値
10

撃ちこみ点 2

レベルアップにより発射角度が広がる。撃ち込み点は他のショットと異なりフレームごとに点数が入る仕組み。

HOMING

武器パワー基本値
100

撃ちこみ点 10

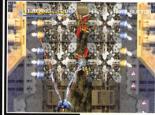
レベルアップによりショットの威力が増大。補助弾が追加され、当たり判定が大きくなるといった特典がつく。

SPREAD

武器パワー基本値
80

撃ちこみ点 10

スプレッドのレベルが８と24になると弾数が増大。バルカンのレベルアップにより当たり判定がやや広がる。

HOMING PLASMA

武器パワー基本値
60

撃ちこみ点 10

レベルアップによりショットの威力が増大し、当たり判定が大きくなる。武器パワー値はバルカンより低い。

BACK WIDE

武器パワー基本値
10

撃ちこみ点 2

ホーミングのレベルアップによりロックオン範囲が広がる。スプレッドのレベルが５ごとに弾数が増える。

HOMING SPREAD

武器パワー基本値
20

撃ちこみ点 50

レベルアップにより威力が増大、当たり判定が大きくなる。スプレッドしてからはフレームごとに撃ち込み点１。

RADIANT SWORD

武器パワー基本値
100

撃ちこみ点 3

各武器のレベルアップにより威力が増大する。撃ち込み点は基本的に毎フレーム、動かさないと得点が落ちる。

レベルアップに必要な経験値(スコア)

ARCADE MODE

レベル	経験値(スコア)
1	25000
2	50000
3	100000
4	150000
5	200000
6	300000
7	400000
8	500000
9	600000
10	700000
11	800000
12	900000
13	1000000
14	1200000
15	1400000
16	1600000
17	1800000
18	2000000
19	2200000
20	2400000
21	2600000
22	2800000
23	3000000
24	3200000
25	3400000
26	3600000
27	3800000
28	4000000
29	4200000
30	4400000
31	4600000
32	4800000
33	5000000

※レベルは0から始まり、順に上昇する。

SATURN MODE

レベル	経験値(スコア)
1	25000
2	50000
3	100000
4	150000
5	200000
6	300000
7	400000
8	500000
9	600000
10	700000
11	1500000
12	1800000
13	2100000
14	2400000
15	2700000
16	3000000
17	3400000
18	3800000
19	4200000
20	4600000
21	5000000
22	5500000
23	6500000
24	7000000
25	7500000
26	8000000
27	8500000
28	9000000
29	10000000
30	11000000
31	12000000
32	13000000
33	14000000
34	15000000

実践テクニック講座

COLUMN

チェーンボーナスの狙い方について

チェーンボーナスを極めずして、この「レイディアントシルバーガン」を語ることはできないだろう。全面クリアを果たし、そのことだけに満足して、プレイをやめてしまう人。別にそのこと自体は悪いわけではないが、何かが違うはず。

なぜ本作にチェーンボーナスを始めとする各種稼ぎ技が存在するのか？　その事実を正面から見すえ、そして受け止めた人は、きっとハイスコアへの道を歩み始めるに違いない。

ここでは、そんな道を歩んでいる（始めた）人に対する、チェーンボーナステクニックを紹介していこう。

1 ウェポンAの単発撃ちを多用する

チェーンを狙う際の最大の注意点は、狙う色以外の敵を倒さないことだ。当然と言えば当然なのだが、サターン版をパッドでプレイする人は、意外とこのミスを犯しやすい。これはウェポンAの単発撃ちがしにくいため。そうならない為に、スティックの使用を推奨する。

このような場合では、ウェポンAの単発撃ちが不可欠となる。

2 さらなる高得点を狙う人へのテクニック

チェーンとは、3機単位でその判定がなされているので、ある面で赤の敵が3の倍数＋2機存在した場合、最後の2機は倒してもチェーンには換算されない。もし、この2機が高得点だったのなら…。こういう場合には、途中で点の低い敵を2機逃す得点調整を行えば良い。

ステージ3Cの場合、ここで戦闘機を2機逃せば最後のパースへと繋がる。

ステージ毎　各色敵機数一覧

ステージ名	赤	青	黄
3A	37	28	13
3B	77	22	7
3C	59	22	6
3D	48	36	24
3E	54	27	23
2A	33	4	20
2B	6	9	12
2C	50	44	15
2D	60	0	18
2E	66	40	13
4A	83	37	35
4B	59	19	6
4C	79	87	12
4D	37	29	29
4E	121	55	48
5A	360	267	179

チェーンボーナスの計算式

敵の得点を100、チェーン成立回数をA、敵累計得点をBとすると、
最初の3機：A(1)×(100+100+100)=300点。
さらに3機：A(2)×(300+100+100+100)=1200点となる。
Aの最大値は10、Bの最大値は10000で、
チェーンの最高点は100000点となる。
シークレットの場合は、最初からBは10000点として計算する。

おまけ　ゲームクリアとオプション増加の法則

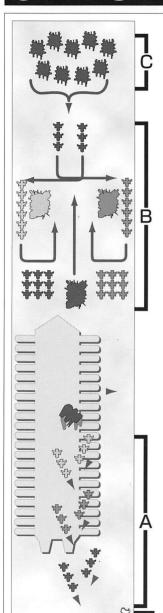
本作は家庭用への移植のため、アーケード版にはない隠し設定でプレイすることが可能。だが、これらの設定は全面クリアなどの一定条件を満たさねば使うことはできないのだ。

この画面に、「ＯＰＴＩＯＮ＋」と表示されるのはいつの日か…。

ステージ攻略

帰るべき故郷を失いし戦士は、希望へ向けて操縦桿を握る。厳しい死線へ臨むあなたへ伝える各面の攻略法。それは生への祈りを込めたアドバイス。

STAGE-3A RETURN

2521A.D.　7.13　10:50
descent point : the suburbs y5-ward

ステージ概要

この面は最初のエリアということもあり、攻撃の難易度も低く、地形的にも何ら注意すべき点は見当たらない。ここでチェーンコンボや、レイディアントソードの使い方など、本作攻略に必要なテクニックを学んでいくようにしたい。

目標スコア ……………………………… 310.000Pts

POINT A メリーちゃんを取りつつ、シークレットボーナス

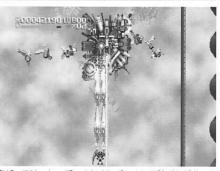
ゲーム開始直後、画面右下にメリーちゃんがいる。ただしスコアは10点。

最初の赤ベルム編隊は、この場所でソードを構えて倒すのが良い方法。

この面では、赤→青→黄のシークレットを狙っていくため、最初に各色6機づつ出現するベルム編隊でその準備を行う。まず赤の編隊を全機撃墜したら、次の青編隊は1機のみ撃墜し、そして黄編隊を攻撃すれば、シークレットチェーンがここから開始される事となる。

なお、この際に赤黄編隊から放たれるピンク弾で、ソードのゲージを溜めておき、なるべくMAX状態にしておきたい。そうしないと、ボス戦でパーフェクトを狙うのが非常に難しくなってしまう。

POINT B 黄チェーンから赤チェーンへ

ここでは、まず中央から現れる赤バースにダメージを与え、その後左より現れる黄バースとベルム編隊を全滅させる。そして返す刀で、赤ベルム編隊と赤バースを破壊しよう。ここで重要なのは、赤バースを逃さないということ。これ一つで数千点はスコアが変化してしまうので、要注意である。

赤バースは、レーザーのかすりボーナスを稼ぎながら、ウェポンAでダメージを与えておくようにする。

色の見方
赤　青　黄

登場敵キャラ
ベルム　バース　ガンナー　メリーちゃん

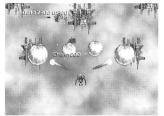
POINT C ウェポンCでガンナーを撃破する

最後に出現する9機のガンナー編隊に対しては、自機を画面中央付近に配置して、ウェポンCによる左右同時攻撃により対処していく。他の場面でも言えることだが、こういった左右対称の編成で現れる敵機には、このウェポンCは非常に有効。

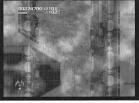
しかもこの際にCボタンを押しっぱなしで攻撃することで、ウェポンボーナスも手に入る。だが、正面の敵には連射で対応したほうが安全だ。

ここでは逆に、ウェポンC以外の武器で攻撃すると、敵機の全滅は難しい。

赤ボーナスパターンについて

最初のベルムから赤だけでボーナスを狙うと、黄パターンよりも簡単で、27万以上のスコアが狙える。初心者向けのパターンだ。

STAGE BOSS AKA-0

このボスは耐久度が低く、倒すことは非常に簡単。だが、その分パーフェクトボーナスを狙うことが難しい。自爆までの時間も極端に早いので、ステージ途中でMAXにしておいたハイパーソードを使い、速攻で倒すようにしたい。

DESTRUCTION BONUS 5000

ボスの判定発生と同時にハイパーソードを使い、その後ピンク弾を吸い取り、2回目のハイパーソードで倒す。

AKA-0得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
右下1	8	5%
右下2	7	5%
左下	15	10%
右上	30	10%
左上	30	10%
主砲	50	30%
本体	55	30%

※各パーツの得点は全て10000点。

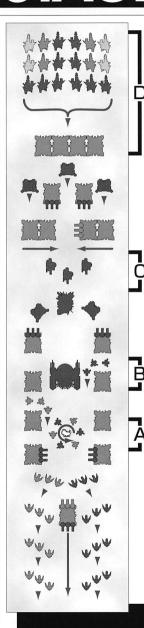
ボスは速攻で倒し、ベルム編隊を出現させる

ボスを速攻で倒すと、その後赤と青のベルム編隊が最大2回づつ出現（赤×6、青×6）する。ここでさらにボス戦前からの赤チェーンをつなげることで、スコアは30万を超えることも可能になる。

ボスを倒す時間が遅れると、この編隊は出現しない。それだけで数万点のロスとなってしまう。

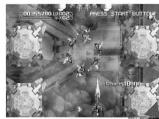
STAGE-3B

RETURN

2521A.D.　7.13　11:00
descent point : the suburbs u3-ward

ステージ概要

当たるとミスとなる地形～障害物～が初めて登場するステージ。こういった面では、地形や敵の配置を覚えて、確実な攻略パターンを築き上げる必要がある。なお、ここでは赤い敵編隊が多数登場するので、チェーンは赤だけを狙っていくことになる。

目標スコア ……………………………………1.050.000Pts

POINT A 回転ベルムの中にメリーちゃん

ここのベルム編隊の場所では、ウェポンAの単発撃ちにより赤だけを破壊、しかる後にその内側に入り込む。後はこの中心部でウェポンB＋Cを一瞬だけ撃つことで、ここにいるメリーちゃん（50000点）を、出現させることが可能となる。

まずはこの赤ベルム３機を、ウェポンAの単発撃ちで破壊する。ここでは間違っても連射をしたりしないことだ。

この中ではウェポンB＋Cを使うのだが、この時に照準が周りの青ベルムにかからないように、一瞬だけB＋Cを押す。

POINT B 大型砲台は分解して倒す

この大型砲台は、マルリンダに４機のレーザー砲台と２機のマルリンダ用レーザー砲が合体したものとなっている。こいつを倒す際の注意点は、他の砲台を破壊してから、マルリンダを破壊するということ。これは砲台を残してマルリンダを破壊してしまうと、砲台分のボーナスが入らなくなってしまうからだ。

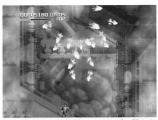
この様に、マルリンダ本体だけを残しながら周りのパーツを破壊し、最後に本体を攻撃。

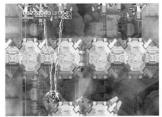
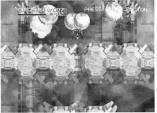
登場敵キャラ　戦闘機　ベルム　マルリンダ＋レーザー砲台　マクノ　キカ　マクノ　レザ　メリーちゃん

POINT C キカの攻撃を封じ、弾をうたせない

この地点に出現するキカ3機は、画面を埋め尽くすかのように大量の弾を撃ってくる。しかもこの弾はピンク弾ではないので、レイディアントソードで消すことも出来ない。

ここではキカに弾を撃たれる前に破壊してしまうのが得策。キカの出現前に自機を画面上に移動しておき、キカが見えたら速攻で倒してしまおう。そうすれば、ほとんど弾を撃たれる心配はなくなるはずだ。

通常のキカは見ての通り、画面を埋め尽くすかのように弾を撃ってくるが、

画面上方でキカを倒しておけば、撃たれる弾数はこの程度ですむ。

POINT D 最後の壁を抜け、チェーンボーナスを取る

壁の下からウェポンA＋Bを使う場合は、間違って青レザを攻撃しないこと。

ハイパーソードが使えるならば、ここはウェポンC攻撃で赤レザを撃破できる。

最後にそびえる壁地帯は、ある程度時間がたつと開くが、この時点までにウェポンA＋Bで赤レザを倒しておくと、壁を越えた後が楽になる。なお、この時点でハイパーソードが使えるのなら、その無敵時間を利用して壁が開く前に越えておくのも良い方法だ。その後は赤レザを全滅後、青レザを1機だけ破壊して、後は黄レザを狙うと、チェーンボーナスが20000点手に入る。

STAGE BOSS MIKA-L

このボスは画面の左右にパーツが広がっているので、ウェポンCを使いながら攻撃を行えばそう苦労はしない。だが、本体を攻撃する際は、その脇のピンク弾ポッドを破壊することを忘れると、パーフェクトボーナスを逃してしまうことに。

DESTRUCTION BONUS 10000

MIKA-L 得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
本体主砲	280	40%
左右レーザー砲台	160	10%×2
左右イガイガ弾砲台	180	10%×2
左右ピンク弾ポッド	80	10%×2

※各パーツの得点は、全て10000点。

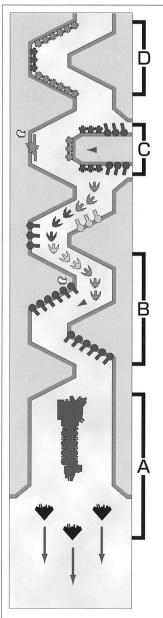
まずはウェポンCやA＋Bを使い、周りのパーツを破壊する。

本体についているパーツ攻撃時には、本体にあまり弾を当てない様にすること。

全てのパーツを破壊したら、後は本体を攻撃すれば良い。

STAGE-3C

RETURN

2521A.D.　7.13　11:18
descent point : the suburbs rt-ward

ステージ概要

　この面は見ての通り、地形が狭く、しかもその中に多数の砲台が設置されている構図となっている。ここでは前の３Ｂ以上に地形と敵の配置を覚えておく必要がある。しかもこの面では、敵が弾を撃つタイミングの見極めや、チェーンボーナスのテクニックなど、本作を攻略するにあたっての重要部分がほぼ取り入れられている。この面を完璧にプレイできた時、それは本作のクリアが見える時なのだ。

目標スコア……700.000Pts

POINT A 砲台戦艦はハイパーソードで破壊

　この面では赤チェーンを狙っていくので、ここに出現する大型戦艦は必ず沈めておかなければならない。この戦艦は前の３Ｂで用意しておいたハイパーソードを使い、砲台もろとも破壊すること。自機を戦艦に重ねるようにすると効果的だ。

戦艦の前に現れる３機のウイングは横からのウェポンＣ連打で倒す。一応Ｂ＋Ｃでも可能だ。

戦艦はハイパーソードを使い、そのまま体当たりして倒す。この時自機を左右に振り、砲台を壊しておくことを忘れずに。

POINT B-1 メリーちゃんと戦闘機編隊出現

このメリーちゃんを出そうとすると、その瞬間に青戦闘機が上より出現してくるので、倒してしまう可能性が非常に高い。それを防ぐためには、その直前の狭い通路に赤砲台が並んで配置してある地帯で、自機を極力画面上部に張り付け、ウェポンCを連打しながら赤砲台を破壊して進んで行き、メリーちゃんが現れる直前になったらウェポンB＋Cの照準を広げておく。そして照準にメリーちゃんが反応したら、すぐにB＋Cボタンを離すようにすれば青戦闘機を破壊せずにメリーちゃんを出現させることが可能である。

この赤砲台地帯では、自機をこのくらい上部に張り付けて砲台を攻撃する。死を恐れずに弾を撃たれる前に倒していくつもりで進んでいくようにしたい。

ここまで来たら、ウェポンB＋Cの準備をする。ここでメリーちゃんのロックオンを確認したら、すぐにB＋Cボタンを離す。

この状態になれば成功。後は自機を青戦闘機と壁の隙間に潜り込ませて、赤戦闘機が来るのを待っていれば良い。

POINT B-2 敵機を逃がし、点数調整を計る

ここではウェポンAの単発撃ちで赤戦闘機を１機破壊する。

そして壁と戦闘機編隊の間を擦り抜けながら、左の赤砲台へと向かう。

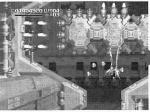
同じくこのポイントBでは、先に述べた青戦闘機の他にも、赤と黄の戦闘機が３機づつ出現する。ここでは赤戦闘機を３機共破壊せず、１機だけにとどめておきたい。これはチェーンボーナスが３機単位で発生することを利用したテクニック。この戦闘機はスコアが低いので、ここで２機多く倒すより、最後のマクノとバースを倒したほうが、手に入るチェーンボーナスが高くなるのだ。

POINT C 移動地形の赤砲台周辺について

ここで画面の右側からせり出してくる地形には、赤砲台が12機も設置されている。この地形の下部の砲台は、ウェポンAかCの連打で弾を撃たれる前に破壊し、上部の砲台は地形の下方からウェポンA＋Bで狙い撃ちすること。

さらにこの周辺には左側の壁にメリーちゃんが隠れている。これをウェポンB＋Cで出現させようとすると、ほぼ必ずその近辺にいるタコにも照準が当たってしまうが、このタコはB＋C１発では倒せないので安心して良い。だが、２発当たった場合、武器レベルによっては保証の限りではない。

ここでウェポンB＋Cを使えば、メリーちゃんを出す事が可能。右の青砲台に照準を当てない様に。

まずはこの位置で、赤砲台の出現を待つ。ここではウェポンAが最適である。

この砲台を全部破壊したら、ウェポンA＋Bで上部の砲台を狙って撃つ。

もし上部の砲台を残したら、素早く上に回り込んでウェポンA＋Cで破壊しよう。

POINT D ウェポンCでピンポイント攻撃

遠距離攻撃の場合、ここからウェポンCを押しっぱなしで赤砲台を攻撃する。武器が砲台に当たった瞬間ボタンを離そう。

この地点の左側にある赤砲台に対しての攻撃は、その手前に立ちふさがる青レーザー砲台地帯のどこから行うかがポイント。この青レーザー砲台は、レーザーを一定間隔で発射するので、一気に赤砲台に近づいて倒すか、青砲台の手前でウェポンCを使い遠距離攻撃を行うかになる。ここは安全策をとり、遠距離攻撃で行くのが良いだろう。

POINT E バースの回転レーザーに注意

最後の赤砲台地帯を抜けると、通路の出口付近に赤バースが控えている。このバースは回転式のレーザーを放ってくるので、油断してやられることのない様に。なお、このレーザーは最後の壁ギリギリに張り付いていれば当たることはない。その後は後ろから現れるマクノを、ウェポンA＋Cで倒せば後はボスとの戦いになる。

赤砲台地帯の右に、メリーちゃんが隠れている。ウェポンB＋Cで出現させよう。

赤バース相手の際は、自機をこの辺りに置き、ウェポンCで狙い撃とう。

このマクノは通路の後ろから現れるので、体当たりを受けない様に注意する。

ガンビーノ＝ヴァスタラビッチ

本作の主人公。プライドが高く、物事を素直に表現できない。政治家で金の亡者だった親に嫌気が差し、常に1人で生きてきた。士官学校での成績は優秀で、任官後も出世街道を歩きつづけている。人生の中で人間の嫌なところを見続けてきたため、現在は人間不振に陥っている。

STAGE BOSS GALLOP

３Ａ、３Ｂのボスとは比べ物にならない多彩な攻撃を仕掛けてくるボスだ。その攻撃は一見すると、非常に難易度が高そうな雰囲気ではあるが、実は各攻撃毎に攻略法や安全地帯が設定されているので、その対処法を確実に覚えておけばそう手強い相手ではないだろう。上級者ならば、このボスの自爆時間が長いことを利用し、壁際でのかすり点などで細かいスコア稼ぎを行うのも一つの戦法だ。

DESTRUCTION BONUS 30000

GALLOP 得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
本体	400	50%
反射レーザーユニット	250	10%×2
対地弾ユニット	180	10%×2
対空レーザーユニット	150	10%
ビット		
フォース		

※ビット・フォースは破壊不能。その他各パーツの得点は、全て10000点。

ボス登場直後は、対空レーザーの安全地帯からウェポンＡ＋Ｂで攻撃。

ピンク弾攻撃の後、波動砲発射の前兆を確認したら左上か右上に移動。

ただしこの時、対地弾ユニットを破壊しておくと死んでしまうので注意。

この位置に来たら、後はウェポンＢ＋Ｃでボス全体を攻撃すれば良い。

GALLOPの各攻撃に対する安全地帯

このボスの各攻撃に対する、完全ではないが安全地帯をここに紹介。もしボスとの戦いで稼ぎを狙うなら、このパターンは確実に物にしておきたいところだ。

対空レーザー

ボスの鼻先と、その少し下のもう一つのレーザーの隙間。

反射レーザー

この武器はボスの真横付近が安全。しかし他の攻撃が重なると苦しい。

対地レーザー

対地レーザーは、画面の中央付近で避けること。

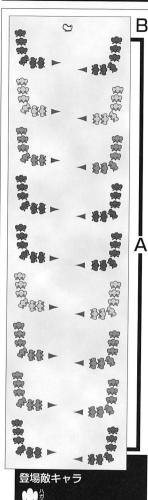
波動砲

この拡散波動砲は、画面真ん中下か、ボスの真横付近が安全だ。

STAGE-3D RETURN

2521A.D.　7.13　11：34
descent point：gap of gate front

登場敵キャラ

ハガネ

ステージ概要

本面は最初から最後まで、ハガネ編隊だけが登場する内容となっている。地形もなく、ただクリアするだけならば非常に簡単なステージだ。しかし、いざチェーンボーナスを狙うとその難易度は急激に高くなり、少しのミスで数万点の差が生じることになる。

目標スコア……………………………… 500.000Pts

POINT A シークレットチェーンを狙う

この面で登場する敵機は、ハガネだけとなっている。このハガネは装甲を外すまでは破壊できない機体で、それが各色編隊で襲い掛かってくる。ここでは黄編隊が多数出現するので、シークレットボーナスを狙っていくことになる。

まず最初に現れる赤ハガネ編隊を、自機の正面にレイディアントソードを構えることでゲージを溜めつつ撃退する。そして次の青編隊は１機だけを撃破すれば、準備はＯＫ。

後は左右から来る黄編隊12機をＡなどで全滅させ、次の赤と青編隊をやり過ごし、最後の黄編隊を全滅させればこの面は終了する。

チェーンボーナスの用意が整った後の黄編隊攻撃時は、間違って他の色編隊を攻撃しないこと。

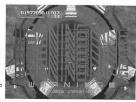
各色チェーンで入る得点

赤は約40万点手に入る。楽したい人はこちらで。

青だと約36万点。特に無理して狙う必要はない。

黄だけだと32万点。やはりスコア損失は大きい。

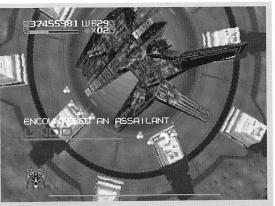
POINT B メリーちゃんは確実に取る

ボスが出現するメッセージが表示されてから、実際にボスが現れるまでの間にストーンヘンジ地帯の中央をウェポンＢ＋Ｃで撃つと、メリーちゃんが出現する。この時は敵の攻撃もないので、忘れずにとっておくこと。点数は25250点だ。

このメッセージが表示されたら、ストーンヘンジの中心に攻撃を。

このようにボスが出現してしまうと、もうメリーちゃんは現れなくなる。

STAGE BOSS UNDO

このボスとの戦いでは、ボス自体だけでなくて、その周辺に存在するストーンヘンジの石柱との衝突も警戒していかねばならない。

逆に、このストーンのボスのいかなる攻撃も遮断する性質を利用して、普段はこのストーンの陰に隠れながらボスをウェポンA＋Bなどでダメージを与えていく。そしてボスが極太レーザーを放射している間は自機をレーザー発射口付近に移動させ、ボスの回転に合わせるように動きながらウェポンB＋Cで本体や周辺パーツにダメージを与えていく様にしていけば、そう手強い敵ではないだろう。

パーツ場所	耐久度	破壊率
砲台	100	10%
砲台	100	10%
砲台	100	10%
砲台	100	10%
左みみ	250	5%
右みみ	250	5%
本体	900	50%

UNDO 得点表

DESTRUCTION BONUS

50000

※各パーツの得点は、全て10000点。

基本戦術

ボスがピンク弾や緑レーザーを発射している間は、このようにストーンの裏からウェポンA＋Bでちくちく攻撃すれば安全にやりすごせる。

この極太レーザー放射になったら、自機をボス本体横につけ、ボスの動きに合わせて移動させつつ、ウェポンB＋Cで攻撃するのが効果的だ。

極太レーザー3回目以降

順調にいけば、この状態になった時にはボスの耐久度は殆ど残ってはいないはず。追いつめられる前に破壊できるだろう。

もし極太レーザーに追いつめられたのなら、迷わずハイパーソードを使って脱出を。ただし、この戦法には2回目は存在しないことを忘れずに。

ハイパーソードは退避用に使う

自機追尾の極太レーザーに追われると、どうしても逃げられないという状況も発生することがよくおこる。この場合は、ステージ途中にハガネのピンク弾で充填しておいたハイパーソードを使って切り抜けよう。もしステージ中でゲージをMAXにできなかった場合は、ボスが出すピンク弾で充填するように。

このハガネ地帯で大量のピンク弾が出てくるので、ここでゲージを充填。

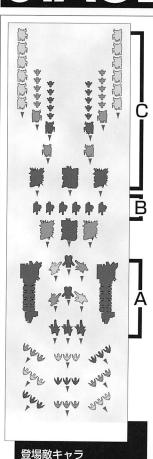
ボス戦になってもハイパーソードが溜まっていなければ、ここで絶対溜めておこう。

STAGE-3E

RETURN

2521A.D.　7.13　11:52
descent point : the celestial gate

登場敵キャラ

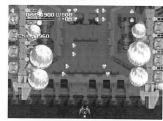
戦闘機　大型戦艦　マクノ　バース
バース　ガンナー　キカ　ベルム

　このステージは点数の高い赤色の敵が多数出現するので、赤チェーンを狙っていくことになる。さらに注意深くマップを確認すると、敵の配置が全て左右対称になっているのが分かるはずだ。

　３Ａでも説明したが、こういったステージではウェポンＣの使い方が重要となる。ここでその使用法を再確認しておくようにしたい。

ステージ概要

　ステージ自体はそう長くはないが、出現する敵の数は非常に多い。しかもその出現間隔は短く、まさに切れ目なく襲いかかってくるというイメージだ。それだけに、敵のパターンを確実に覚え、その出現と同時に倒していくようにしなければならない。

目標スコア ………………………………… 800.000Pts

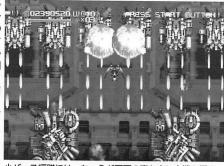
POINT A 砲台戦艦2隻を撃沈

　このステージ最初にして最後のピンク弾を撃つ敵が、この戦艦だ。ポイントＣでハイパーソードを使うことになるので、現在ゲージがＭＡＸでなければ、ここで充填しておく。

　戦艦自体はウェポンＣを使い、砲台を削りながら倒していく。途中上から現れる赤マクノは、ウェポンＡ＋Ｂで狙い撃ちして倒そう。

ここではまず砲台を破壊するようにウェポンＣを当てていく。ここで砲台を残したまま本体を破壊すると、数万点のロスとなる。

戦艦地点に２回現れる赤マクノと青黄レザの編隊は、この様にウェポンＡ＋Ｂを使い、ピンポイント攻撃を行う。Ａだけでもよいが、その際に脇のレザに当てないよう注意。

POINT B 小バース編隊はウエポンCで

　戦艦地帯を抜けると、ここでは小バースが、画面横一列の編隊となって出現する。ここでは中央から外側に向かって倒すようにウェポンＣを当てて行けば、簡単に対処できる。しかもその際、ウェポンボーナスも手に入るのでまさに一石二鳥。ここを抜けたらすぐ次のバースに備えよう。

小バース編隊には、ちょうど画面の真ん中に自機を置き、このまま下がりつつウェポンＣを押しているだけでよい。

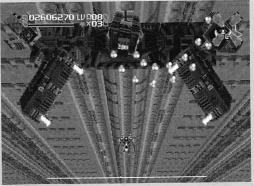
POINT C バースを使い、チェーンボーナスを狙う

まず中央の赤バースを破壊したら、このようにウェポンCを当て、左右の赤バースを攻撃。その後青バースを攻撃。

ここでは、まず赤バースを破壊後、青の小バースにダメージを与えておく。その後キカとベルムの複合編隊が赤→青→黄の順で現れるので、赤編隊を撃退し、すぐにダメージを与えておいた青バースを破壊。最後に黄編隊に対してハイパーソードを使い一気に全滅させることで、シークレットボーナスが手に入るだろう。

STAGE BOSS UE2A-GAL

UE2A-GAL 得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
本体	500	20%
本体カバー	300	5%
左ビームユニット	200	10%
右ビームユニット	200	10%
トラクターユニット	20	5%
左ピンク弾ユニット	200	5%
右ピンク弾ユニット	200	5%
左スプレッドユニット	300	5%
右スプレッドユニット	300	5%
左ホーミングユニット	300	5%
右ホーミングユニット	300	5%
左レーザーユニット	300	10%
右レーザーユニット	300	10%

DESTRUCTION BONUS 100000

※各パーツの得点は全て10000点。

このボスは、本体は最初から出現しているが、各パーツは破壊していくことで画面下から補充されていく仕組みとなっている。その為、パーフェクトを狙うには、パーツが出そろう前に本体を破壊しないよう気をつけなければならない。

もし倒すことだけを優先的に考えるのならば、ピンク弾を出すパーツを残しながらソードゲージを充填しつつ、本体に対してハイパーソード攻撃を繰り返すだけでよい。

ボスのパーツは左右対称で出現するので、ウェポンCを利用すると、比較的簡単に倒せる。自機はよけに専念しつつ、ただCボタンを押しっぱなしにしていれば問題はない。

細かい点数かせぎでポイントを増やす

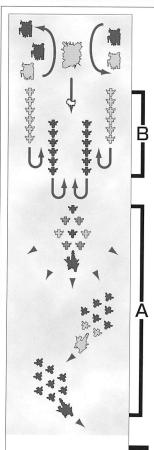
このボスは自爆までの時間が長く、しかも硬いパーツが大量に出現する。そこで攻撃にウェポンA＋Bを使うと、ウェポンボーナスが稼げる。さらには敵の攻撃のかすり点を狙ってみるのも良い。

STAGE-2A REMINISCENCE

2520A.D.　7.14　21:26
descent point : town area a1-ward

登場敵キャラ

キカ　ベルム　小バース　バース

こういった空中戦だけで構成されたステージは、障害物に体当たりする心配はないが、逆に地形を目印にした攻略パターン作りができなくなる。対処法としては、敵の出現する場所とタイミングを、何度も何度もプレイすることで、確実に覚えていくしかないだろう。

ステージ概要

障害物もなく面構成も短いだけあり、このステージはクリアを目指すだけならば全くもって難しくはない。だが、チェーンボーナスを完璧に狙うとなると、微妙な操作やウェポンを使うタイミングを確実な物にしておかなければならない。

目標スコア …………………………………… 300.000Pts

POINT A 赤いベルムを倒し、シークレットを狙う

2つ目の編隊は、このように上に回りこんでからウェポンA＋Cで狙い撃つ。

3つ目の編隊は赤キカと赤ベルムを撃つタイミングに注意。

ここではキカ1機とベルム8機の編隊が3回出現する。まず最初の編隊は全て赤色なので、全滅させてしまう。次の編隊はキカとベルム2機が黄なので、この3機をやり過ごしながら上に回り、ウェポンA＋Cで上から攻撃するようにすればOKだ。そして最後の編隊は、編隊の真正面に自機を配置し、キカが見えたらすぐにウェポンAの単発撃ちを続けて赤キカと赤ベルムを破壊する。その後すぐに自機を左か右にずらし、青と黄ベルムを1機破壊してシークレットボーナスを発動させること。

POINT B ウエポンC連打で黄ベルムを一掃

赤と黄のベルムが2列編隊で出現するこのポイントBでは、当然ながら黄ベルム編隊だけを攻撃することになる。この編隊が現れる前に自機を画面中央上に配置し、赤編隊が自機をかすめて通り過ぎたら、自機を下げつつウェポンCを3回ほど連打して、その爆風で黄編隊を破壊していこう。

赤ベルムが通り過ぎたらここでウェポンCを3回連打。これで大半の黄ベルムは破壊することが出来る。

STAGE BOSS KOTETSU

このボスは、その長い両腕を振りかざして自機の行動範囲を狭める攻撃を行ってくるので、まずはその両腕を破壊することが重要。腕を伸ばしてきたら、その逆側に移動してウェポンCで遠距離攻撃を図れば、比較的簡単に破壊できる。稼ぎを念頭においてプレイする場合は、ここでA＋Bのウェポンボーナスを狙っていくのも良いだろう。

本体から炎を吐いてくる場合は、直前に前兆が見られるので、すぐに左か右に待避し、ボスが回転を始めたらその動きに合わせて当たらないよう自機を動かしていくことで対処しよう。

パーツ場所	耐久度	破壊率
本体	700	40%
左肩	350	10%
右肩	350	10%
左側腕	400	10%
右側腕付け根	500	10%
右側腕中盤	450	10%
右側腕手先	300	10%

KOTETSU 得点表

DESTRUCTION BONUS 10000

※各パーツの得点は全て10000点。左側腕は耐久度が３／４で先端部が破壊される。

左側腕から発射されるビームは射程が短いので、遠くからウェポンCで攻撃すれば安全。

本体から炎を放ってきたら、自機をこの辺りに移動させる。

この右側腕から放射されるビームに触れると、自機が腕側に吸い寄せられる。

右側腕は手先から順に破壊していかないと、パーフェクトが取れなくなる。

STAGE-2Bに向けハイパーソードの準備

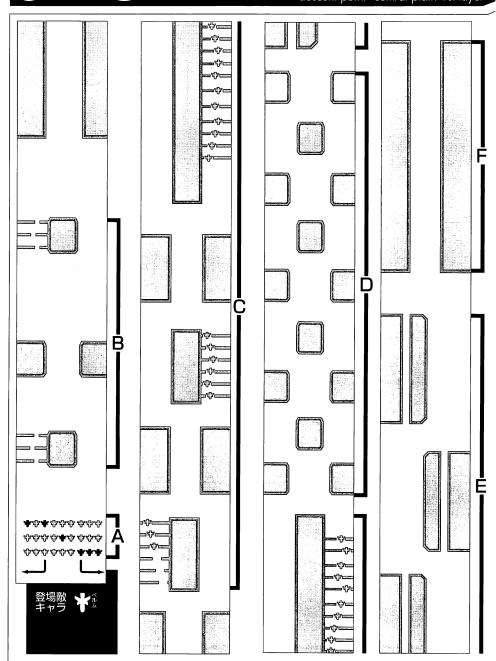
ボス本体がピンク弾を撃つ攻撃パターンの時、もしもソードゲージがＭＡＸになっていない場合はここで充填しておくこと。これは次のステージ２Ｂではハイパーソードを使って危機回避をする可能性があるのだが、その２Ｂではピンク弾を撃つ敵が少ないためだ。

本体からピンク弾を連射してきたら、ソードゲージを溜めるように。

STAGE-2B

REMINISCENCE

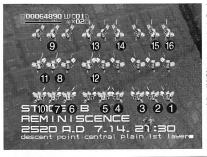
2520A.D. 7.14 21:30
descent point : central plain 1st layer

ステージ概要

全ステージ中、最長の面構成を誇るこの２Ｂは、他の面と比べ構造が極端に変わっている。ステージ中は１群の編隊しか敵が現れないものの、ボスが登場してからが非常に長い。しかもスクロールが速くランダムの地形配置があるなど、反射神経に頼った戦い方が問われるステージとなっているのだ。

目標スコア ………………………………… 1.300.000Pts

POINT A 確実にシークレットボーナスを取る

この面は、ボス前にこのベルム編隊しか敵機は出現しない。しかし、この１群の対処をいかにうまく済ませるかによって、このステージで入手できるスコアが数十万点は確実に変わってしまうのだ。

ではここの対処法だが、まずは敵が現れる前に、①の赤ベルムが登場する座標に自機を合わせておく。そしてベルム編隊が出現したら、すぐさま番号の通りにベルムを破壊していけば良い。なお、ここでは素早く行動しないと、最後の黄ベルムにたどり着く前に編隊が去っていってしまうので迷いは禁物。最後の黄ベルムを倒した時、40000点ボーナスが表示されれば成功だ。後はボス戦で黄ベルムを倒すことで、大量スコアが望めるぞ。

ここでは、ウェポンAの単発撃ちでベルムを倒していく。自機の移動と弾撃ちのタイミングを確実に覚えることだ。

ステージ開始と同時に、自機をこの位置へと移動して、ベルム編隊を待つ。

ベルムが現れたなら、ウェポンAを単発撃ちしながら、左へと移動する。

後は黄ベルムを攻撃するだけ。成功すればこのような点数が手に入る。

STAGE BOSS GOLETS RED

DESTRUCTION BONUS 20000

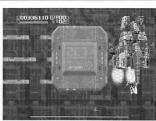
高速スクロールする通路内で繰り広げられる、ボスとの戦い。少しでも油断すれば地形に衝突する可能性があり、しかもその状況において、シークレットボーナスに関連する黄ベルムが大量に出現する。まさに一瞬たりとも気が抜けない相手だろう。

GOLETS RED 得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
サイドノズル	350	10%×2
砲台	300	10%×2
前方向主砲	300	10%×2
本体	500	40%

※各パーツの得点は全て10000点。

POINT B ランダム配置の遮蔽板を避ける

ボスはこのレーザーを撃った直後に、左右どちらかへと移動する。

ここではウェポンA＋Bか、ボスに近づいてのB＋Cでパーツにダメージを。

ここではまず、分岐点に訪れたならボスの動きに従って動き、遮蔽板ではない方向へと移動する。そしてそのままボスに対してウェポンA＋BかB＋C使って両サイドノズルと砲台にダメージを与えていく。この遮蔽板の配置はランダムで決定されるので、ボスの動きにだけ注意を払って、ついていけばよい。また、この時ボスはサーチレーザーを放ってくるが、これは気にしなくてもいい。

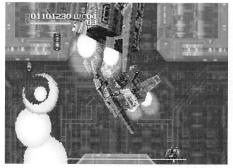
POINT C 黄チェーンを狙うため、今度は遮蔽板側へ

次の遮蔽板地帯では先ほどとは逆に、ボスの移動する反対側、つまり遮蔽板側へと移動する。ここでは遮蔽板の所に、黄ベルム編隊が出現するので、チェーンボーナスを狙うのならば必ず通らねばならないだろう。さらに、最後の遮蔽板地帯は距離が長く、集中力を維持していないとぶつかってしまうこともある。なお、点数を狙わずにクリア優先プレイをするのなら、無理して遮蔽板側にいく必要はないのでボス側に向かおう。

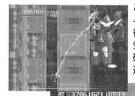
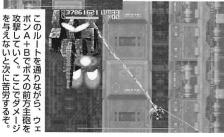
遮蔽板の出口が画面端寄りの場合、急がないと上の壁にぶつかることもある。

この長い遮蔽板地帯は、集中して自機を動かさないと、途中で衝突してしまう可能性が大きい。

POINT D 青ボス出現時は絶対赤ボス側へ移動する

ここでは一時的に、次の登場ボスである青ボスが、赤ボスの援護に現れる。ここの分岐点では赤と青が別々の方向へ移動するので、必ず赤ボス側へ移動すること。もし間違って青ボス側へ移動してしまったなら、とにかく、画面の下から上にのぼるように動くこと。

青ボスの攻撃は画面上部にいないとかわせない。画面中央から上方まで上昇するようによける。横軸の調整も必要。

POINT E 細いルートを通りボスにダメージを

この分岐点では、そのままボスを追いかけないで、隣の細いルートを通る。そしてボスに対し、ウェポンA＋Bで攻撃し、ボスの前方主砲にダメージを与えていく。ここで主砲にダメージを与えておかないと、その後のポイントF以降で苦労することになるので、確実にこの細いルートを選択したいものだ。

このルートを通りながら、ウェポンA＋Bでボスの前方主砲を攻撃していく。ここでダメージを与えないと次に苦労するぞ。

POINT F ウェポンA+Cで赤ボスを破壊

この地点に来ると、ボスが自機の後ろ側に回り込んできて前方主砲を使って攻撃を仕かけてくる。ここではウェポンA＋Cを使い、先のポイントEでダメージを与えておいた主砲と残りの本体を破壊する。

もしここで破壊できないと、マップはB地点まで戻り、2周目の攻撃に突入してしまう。そのため、この時点か最悪でも2周目に入った直後にはボスを倒すようにせねばならない。

ちょうどボスの中央に自機の座標を合わせる様にして、大きく上下運動しながら攻撃すれば安全に倒せる。

STAGE BOSS GOLETS BLUE

このボスは、本体から左右対称にパーツがついている構造となっている。ウェポンA＋Bを使い、左右のパーツを削り取るように攻撃していくのが望ましい。たまにピンク弾を吐くビットを放出するが、破壊率には関係ないので無理して破壊する必要はない。

パーツの破壊はそう難しくはないが、その後に吐き出される赤青弾は破壊すると自機に向かってくるレーザーに変化する。数が多いので、追いつめられない様に。

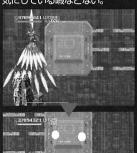
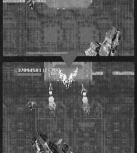
GOLETS BLUE 得点表

※ビットの得点は0点。その他各パーツの得点は全て10000点

DESTRUCTION BONUS 20000

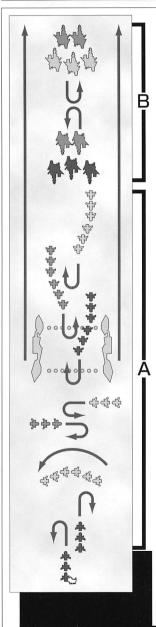
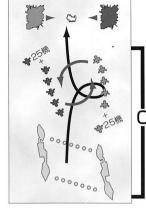
パーツ場所	耐久度	破壊率
サイドノズル	350	10%×2
砲台	300	10%×2
前方向主砲	300	10%×2
本体	500	40%
ビット	100	0%

2周目に突入した際の対処法

この2周目は、基本的に赤ボスが自機の下から攻撃を仕かけてくる戦いとなる。つまり、今までの攻略パターンは通用しなくなってしまうということだ。各遮蔽板地帯では、ボスの動きを待つことなく、自ら左右に動かねばならない。その結果が遮蔽板側であっても、気にしている暇などない。

ポイントDでは運が左右する

遮蔽板地帯を抜けても赤ボスを破壊できず、青ボスが現れたら？　ここでは残念ながら攻略法は存在しない。自機を左右に移動させた結果が、青ボス側でないことを祈るしかない。つまり絶対この前にボスを破壊しなければならない。

STAGE-2C REMINISCENCE

2520A.D.　7.14　21:35
descent point：ravine to 3rd layer

ステージ概要

本ステージは、開始直後から登場する電磁バリア発生機の中で戦う、という構成となっている。このバリア発生機は破壊不可能なので、あきらめてこの中で戦うしかない。移動可能場所が少なく、敵の攻撃を受けると回避しにくい状況になるので、敵への対処は完全に憶えておこう。

目標スコア……500.000Pts

POINT A 赤ベルムを倒し、チェーンの準備を

まずは電磁バリア発生機が出現するので、このバリアの内側に入る。するとバリアの右上から6機、下方向から3機×2の赤ベルム編隊が出現するので、ウェポンAやA＋Cを使い撃破する。ここでの注意点は、下手に武器の連射をして、青や黄ベルムを倒さないことだ。

最初の赤ベルムはここから出現。ウェポンAの単発撃ちで。

POINT B 前後からの攻撃に注意

このレザの攻撃はひたすら避けて、赤レザと赤マクノのみを狙うこと。

マクノに機雷を撃たせると、このように逃げ道を塞がれてしまう。

ベルム地帯を抜けると、自機の前後よりレザやマクノが現れてバリアの外側より攻撃をしかけてくる場面になる。ここでは赤い敵だけを狙って攻撃を行おう。特に最後に後ろからやってくるマクノは、すぐに倒さないと、爆風で攻撃してくる機雷を多数発射してくる。この機雷がバリア内で爆発すると、非常に逃げるのが困難になるので、なんとしてでも撃たれる前に破壊するように。

このマクノが消えると、少しの間だけ敵の攻撃がなくなるので、次のベルム編隊出現に向けて備えておくようにしたい。

登場敵キャラ　ベルム　レザ　バース

POINT C バリアをかいくぐり、赤チェーンを狙う

この赤ベルム編隊を全機撃墜するには、自機を囲っているバリアが開いた瞬間の行動が鍵を握る。バリアが開いた時の、外への脱出と通り抜けのタイミングを覚えて、赤ベルムだけを全部倒すように。ここでも十万点単位のスコアに影響するぞ。

バリアが開いたら、迷わずその場所から脱出し、赤ベルムを狙い撃つ。

STAGE BOSS NASU

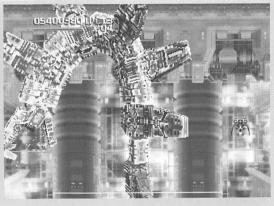
このボスは、頭から尻尾まで、多くの関節パーツで構成されている。だが、胴体パーツの形を見てみるとすぐわかるように、他の作品で見られるような、ボスの回転の内側に入り込んで全体を攻撃する戦法は通用しない。ウェポンB＋Cを使い、常にボスの動きの外側からダメージを与えていくことになる。

だが、このボスの動きはパターン化されているので、実際数回戦ってみればそう難しい相手ではないことが分かるはずである。

ボス登場時は、自機を画面左上に配置し、ウェポンB＋C攻撃。

画面下からボスが上がってきた時も画面左上で攻撃。

次の画面下からの登場時は、自機を画面右上に置く。

胴体が壊れたら、後は尻尾と頭の順に破壊すれば良い。

NASU得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
頭（アーケードモード）	850	30%
頭（サターンモード）	400	30%
パーツA1	450	5%
パーツB1	620	5%
パーツA2	430	5%
パーツB2	590	5%
パーツA3	410	5%
パーツB3	560	5%
パーツA4	390	5%
パーツB4	530	5%
パーツA5	370	5%
パーツB5	500	5%
パーツA6	350	5%
パーツB6	470	5%
パーツA7	330	5%
尻尾	750	5%

※各パーツの得点は全て10000点。

DESTRUCTION BONUS 30000

STAGE-2D REMINISCENCE

2520A.D.　7.14　21：58
descent point：orbit road

登場敵キャラ　ハガネ

ステージ概要

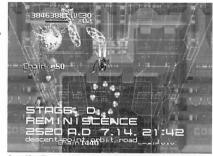
地形なし＆短い構成の典型的パターンなのが、このステージ２D。ここの敵機はハガネしか出現せず、しかも同色系の編隊でやってくる。だが、チェーンボーナスを完璧に狙おうとすると、意外と難しいステージとなっている。

目標スコア ………………………… 700.000Pts

ステージ自体は短いが、敵の攻撃は予想以上に厳しい。特に最初から現れる赤ハガネは、どんなに速く倒しても必ずピンク弾を放つので、レイディアントソードで消すか、避けるか何かしらの行動を取り続けなければならない。レイディアントソードを使い、ハイパーソードで切り抜けるパターンの場合は、次の黄ハガネ出現時までにソードゲージがＭＡＸになるようにしておきたい。

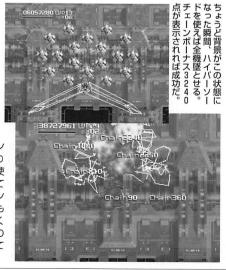
POINT A ソードゲージを溜めつつ敵機を撃破

ここでは赤ハガネが画面中央に向かって時計回りで出現してくる。その数は60機。その対処法は、自機もハガネの出現に合わせるように時計回りで画面内を移動し、そのままウェポンＢを連射しつづければ良い。

なお、この時点でソードゲージが溜まっていない場合は、ここで充填しておくように。

ウェポンＢのレベルにもよるが、ここでは自動連射に頼らず自分で連射しないと撃ち負ける場合がある。

POINT B ハイパーソードを使い黄チェーンを取る

次に出現する黄ハガネの編隊は、一定時間画面内にとどまり、一斉にピンク弾を撃って画面上部へと逃げていく。ここでは、充填しておいたハイパーソードを使わない限り、全機撃墜は不可能だ。そのハイパーソードも、ちょうどハガネがピンク弾を使う瞬間に振り終わるタイミングで使わなければ、失敗してしまう。このタイミングについては、何回もプレイして覚えていくしかないので、背景の流れを目安に練習してみるのがよいだろう。

ちょうど背景がこの状態になった瞬間、ハイパーソードを使えば全機墜とせる。チェーンボーナス３２４０点が表示されれば成功だ。

STAGE BOSS DAIKAI 10

このボスは、本体とパーツの型がよく似ているため、一見するとどの部分が本体なのか分からなくなることがある。その見分けかたについてだが、とりあえずは弾を当ててみて、耐久度ゲージが短くなればそれは確実に本体だ。他にもボスが自機を囲む前の角度次第では、角が見えるといった特徴があるので注意深く見てほしい。

ボスへの対処法は、このボスが自機を包囲するという形式上、避けをメインとした戦いになる。ウェポンA＋BかCで弱点を勝手に攻撃させて、自機は避けに専念すること。ときおりピンク弾が飛んでくるので、黄ハガネで使ったソードゲージを溜め、緊急時の回避用に使うのが良いだろう。

パーツ場所	耐久度	破壊率
レーザーパーツ1	700	25%
レーザーパーツ2	700	25%
レーザーパーツ3	700	25%
本体	1100	25%

※各パーツの得点は全て10000点。

DAIKAI 10得点表

DESTRUCTION BONUS 50000

囲まれる前

この攻撃パターンの時は、まず最初に本体が現れるので、ここであまりダメージを与えすぎると、後でパーツを残してしまうことにもなりかねない。本体にはあまり攻撃を加えず、次から現れる3つのパーツへの攻撃に集中しよう。

囲まれた後

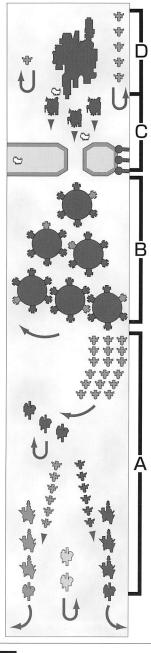
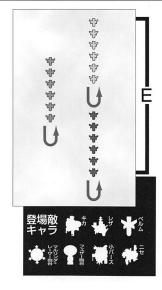
この回転状態になったら、ウェポンA＋BかCで攻撃を行う。

一定時間経つと、一度包囲を解くので、反射弾を避けつつ攻撃を続行。

再度包囲攻撃時には、ボスの回転が逆になるので気をつけること。

STAGE-2E

REMINISCENCE

2520A.D.　7.14　21:58
descent point：e.d.a headquarters

ステージ概要

障害物となる地形はないものの、その代わり中ボス的存在の大型キャラが、ボス前に登場するという構成のステージ２Ｅ。ここでは普通に敵の出現パターンを覚えておくだけでは高得点を獲得できない。それは、これまでのステージで確実に武器のレベルアップを果たしておかないと、破壊が困難な敵が登場し始めるからだ。今後は面が進むほど、武器のレベルが攻略の鍵となってくることだろう。

目標スコア……900.000Pts

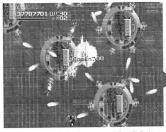
POINT A 赤チェーンの用意をここで行う

まずは画面右側より、赤キカと赤レザが出現するので出現と同時に撃退。その後は少し左に移動し、赤ベルム編隊をウェポンAの単発撃ちで倒したら、今度は画面の左側まで移動して、赤キカを撃退しよう。この時は青や黄の編隊も同時に現れるので、間違って撃墜しないように心がけることだ。

この赤キカと赤レザはすぐ破壊しないと、見ての通り画面中弾だらけになってしまうのだ。

赤ベルム編隊全滅後はすぐ左へ移動しないと、青ベルム編隊が正面からやってくる。ここで青編隊を撃ってしまうと、チェーンが無駄になってしまう。

POINT B 青いレーザー砲台を残して、マルリンダを破壊

このマルリンダ地帯は、基本的に２Ｂに登場したマルリンダと同じ対処法で挑むことになる。マルリンダ本体を破壊すると、その時点でついていたレーザー砲台の分の色は無視されるので、赤レーザー砲台を全て破壊して、青１つを残した状態で本体を破壊すると、赤チェーンを継続したまま進むことが出来る。

マルリンダについているレーザー砲台を、ウェポンＡやＣの連打で削っていく。間違っても青レーザー砲台は攻撃しないこと。

後はマルリンダ本体を破壊すれば良い。本体の破壊が難しい場合は、砲台だけでも破壊しておこう。

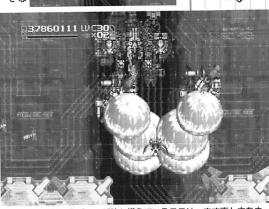
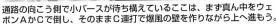
POINT C 砲台～小バースを破壊せよ

ここは移動地形についている、赤フェザー砲台をウェポンＡで下から破壊して、そのまま小バースへの攻撃に移るようにする。この小バースはミサイルを連射してくるので、ウェポンＡかＣを連射して対処すること。なお、この左側には、メリーさんが隠れている。次の中ボスであるニセが見える前に、ウェポンＢ＋Ｃを使って出しておくように。

この赤砲台は早く破壊しないと、地形が右に移動してしまい攻撃できなくなる。

通路の向こう側で小バースが待ち構えているここは、まず真ん中をウェポンＡかＣで倒し、そのままＣ連打で爆風の壁を作りながら上へ進もう。

五十嵐 剛

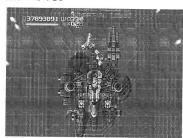
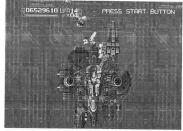
凱の父親で、史上最年少の連邦軍長官。部下思いでカリスマ性も高く、軍人の鏡と言われている。親友であるソン、息子である凱が搭乗しているテトラを気にしつつも、決して私情は持ち込まない。

POINT D ニセはウェポンAで対処

ここで登場する中ボスのニセは、主砲から拡散弾、他にもピンク弾砲台２機とレーザー砲台２機を備えたなかなかの強敵。特に拡散弾はその弾数が多く、非常に避けにくい攻撃となっている。なお、このニセは本体、各砲台とも赤判定なので、それまで続けている赤チェーンの継続が可能。だが、ニセ出現時に画面の左右から黄ベルムが現れるので、戦闘時はウェポンＡで正面から撃ちつづけていくような戦法が望ましい。

危機回避でハイパーソードを使う際は、左右からやってくる黄ベルムを倒さないよう注意すること。

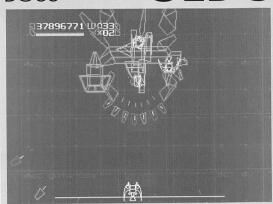
拡散弾の弾は、炸裂地点から自機を離すと間隔が広がって避けやすくなる。

POINT E 最後のベルムでシークレットを狙う

ニセを倒すと、その後ボス前までに赤→青→黄の順でベルム編隊が６機づつ出現する。このような場合は、シークレットボーナスを狙うことが常石。赤編隊を全滅させたら青を１機のみ破壊し、最後の黄編隊を全滅させよう。ただ、このベルム編隊が出現するまでにニセを倒せないと、一気にチェーンが崩れてしまうことがある。よって、ベルム編隊が現れる前に必ずニセは破壊しておくことが重要となってくる。

青ベルム編隊が現れるところまでニセを残すと、チェーン継続に大きな支障が生じる。

武器を連射しつづけていると、青編隊を２機以上撃破してチェーン失敗の憂き目を見ることも。

地球連邦司令部スタッフ

左上から右下へ、オペレーターのシャロン、研究員のアレン、研究部長のビクトル、オペレーターのラン。それぞれ連邦軍のスタッフとして活躍していた。

STAGE BOSS GEDO-O

　このボスは、出現場所までくると突如画面がワイヤーフレーム形式になってしまうという奇妙な特徴を持っている。さらにパーツの構造も2層構成となっているため、パーフェクトボーナスは非常に取り離い。
　しかし、破壊率とは関係のないパーツに高得点の物が用意されていたりと、点数稼ぎを狙うプレイヤーにとっては非常に魅力的な存在。ここで確実な稼ぎが行えるなら、相当の実力者と言っても過言ではない。

GEDO-O 得点表

DESTRUCTION BONUS 100000

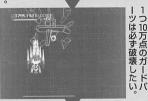
パーツ場所	耐久度	破壊率
コア	500	10%
ボディ	1000	50%
レーザー砲	400	10%
5ウェイ砲	400	10%
ガードパーツ	500	0%
ガードパーツ	500	0%
ガードパーツ	500	0%
ガードパーツ	500	0%
はね表	100	0%
はね裏	100	0%
はね裏	100	0%
左手	200	10%
左手つめ	10	0%
右手	200	10%
いがいが弾	5	0%
ガイドビット	50	0%

※ガードパーツの得点は各100000点。はねの得点は表10000点、裏2つが5000点。左手つめの得点は1000点。いがいが弾の得点は1000点。ガイドヒットの得点は3000点。

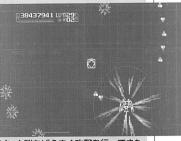
パーツ破壊前

この5WAYレーザーユニットが…

逆にレーザー攻撃時は5WAY砲が破壊できない。

1つ10万点のガードパーツは必ず破壊したい。

破壊率に関係するパーツ、両腕と砲台を最後に攻撃。

パーツ破壊後

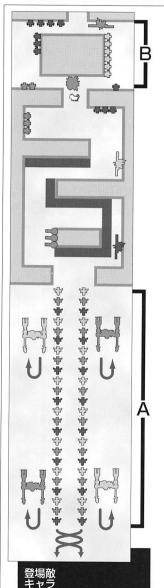
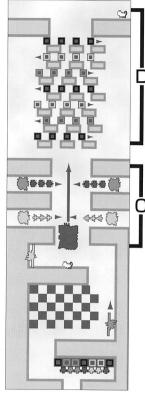
このコアに対する攻撃は、コアから離れた場所からウェポンBの連射でダメージを与えていく方法が安全で確実だ。

ピンク弾をばらまく攻撃を行ってきたら、ソードゲージを溜めつつハイパーソードで攻撃を繰り返す。

STAGE-4A

EVASION

2521A.D.　7.13　12：00
descent point：the celestial gate-13

登場敵キャラ

ベルム　ミサコ&ミサコ用ミサイル　フェザー砲台　タコ
レーザー砲台　オヤド　バース　ハガネ　コワシ

ステージ概要

この面は、まさにチェーンボーナスを稼ぐためにあると言える。ステージ中に配置された無抵抗ユニットのおかげで、赤チェーンが狙いやすいからだ。だが地形は複雑なので、成功には完璧に近いパターン作成が必要となるだろう。

目標スコア…・1.800.000Pts

POINT A ベルム編隊の隙間に入る

画面上から次々に現れるベルム編隊。ここでは編隊の動きの内側に入り、赤ベルムだけをウェポンAの単発撃ちで狙撃しよう。この時、自機を少しづつ上へずらすのがコツ。

このようにして、ベルム編隊の内側に入り込んだらウェポンAで攻撃。

POINT B オヤドを抜け、左ルートへ

この青オヤドは、通路の分岐点の右側まで移動後、青ベルムを3機左に発射する。ここではちょうど分岐点にメリーちゃんがいるので、青オヤドに当てないでウェポンB＋Cを発射。そのまま通路を左に向かい、赤レーザー砲台を攻撃する。

ここでは、自機を壁ギリギリにつけて赤レーザー砲台を攻撃しよう。

POINT C 青オヤドから赤ハガネが

回転レーザーを放つ赤バースが出現する場所には、黄と青のオヤドが２機づつ配置してある。黄オヤドからは黄ベルムが発射されるが、青オヤドからはなぜか赤ハガネが２機づつ発射されるのだ。赤ハガネが発射されたなら、ここで赤バースに接近しウェポンＣを目の前で連射すれば、バースとハガネを一気に破壊できる。赤バースをそれより早く倒そうとすると、黄オヤドから発射された黄ベルムを破壊する可能性があるので、実行しないほうが無難だろう。

このように、赤バースにぶつけたウェポンＣの爆風で赤ハガネを倒す。

POINT D 最後のコワシはハイパーソードで

最後の移動コワシ地帯は、当然赤コワシだけを狙っていくことになる。最初と２回目の赤コワシが流れてくる場所は、そのまま素直に下からウェポンＡで攻撃。最後の赤コワシは１～２個破壊したら、とりあえず通路を上に抜けて右に向かおう。この右端にはメリーちゃんがいるので、迷わず出そう。後は自機の下で流れている赤コワシがスクロールアウトしそうな瞬間を狙い、ハイパーソードを使えば10万点の赤チェーンが、一気に２～３回手に入ることになる。

成功すれば、これだけで２～30万点を獲得することになる。

STAGE BOSS LUNAR-C

このＬＵＮＡＲ－Ｃは３パーツに別れており、最初はそのパーツが別々に襲いかかってくる。各パーツは画面上から攻撃してくるので、こちら側からの攻撃は必然的にウェポンＡがメインとなるだろう。その敵の攻撃についても、一部大型ミサイル以外は上側からだけのものとなるので、確認しながら冷静に対応すれば、十分避けきることができるはずだ。

パーツ場所	耐久度	破壊率
１号機	700	20%
２号機	800	30%
３号機	1000	50%
分裂ミサイル	16	
小型ミサイル	2	
誘導ミサイル	8	
大型ミサイル	20	
高速ミサイル	11	

※１号機、２号機、３号機の得点はそれぞれ10000点。その他各パーツの得点は０点。

LUNAR-C 得点表

DESTRUCTION BONUS 10000

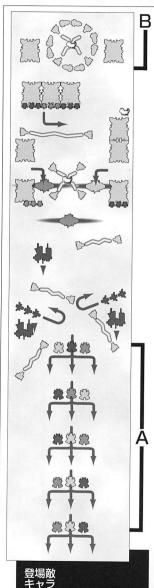
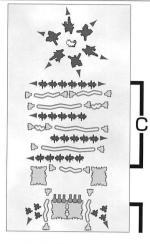
１号機から発射される分裂ミサイルを破壊し、ソードゲージを溜めておく。

２号機は、武器が強ければこのままウェポンＡだけで倒せる。

３号機からの弾より、撃つと爆風になる高速ミサイルに注意する。

STAGE-4B

EVASION

2521A.D.　7.13　12：26
descent point：the water way 13-ward

ステージ概要

この面の特徴に、破壊不能だが攻撃すると一時的に縮む電磁バリアが大量に配置されていることがある。

必然的にこの面は、電磁バリアを撃って自ら通路を築いていく内容になってくるのだが、ただ電磁バリアを撃つだけでは周辺に出現する敵を倒してしまい、スコア稼ぎが難しくなってしまうのだ。

目標スコア……700.000Pts

POINT A 赤ハガネを倒し、赤チェーンの準備を

この面では赤チェーンを狙うのだが、ここで登場する赤い敵の機数は、2機撃ち逃しても良い数となっている。この事を利用して、最初のハガネ編隊でシークレットボーナスを1度取ってから、今度は赤チェーンを始める、という戦法を狙うことができるのだ。

まず最初に出現するハガネ編隊は、赤青黄の機体が横並びで5回降りてくる。最初の3機でシークレットボーナスを取り、次からの3機は赤だけを狙い撃とう。ただし、最後の3機の赤ハガネはチェーンの機数調整のため、倒さないようにすること。

このハガネの色並びは、ランダムで決められている。

まずは、最初のハガネ編隊でシークレットを狙う。

次の編隊からは赤ハガネだけを狙い撃ち。

最後の1編隊は無視してしまってかまわない。

登場敵キャラ

ハガネ　ベルム　ガンナー　ブレード　フェザー砲台　レーザー砲台　ビーウィン　レザ　マクノ

POINT B ウェポンCで右側のベルムを狙撃

ここではまず、中心にメリーちゃんがいるので、ウェポンB＋Cで出現させる。そしてそのまま円形右上の電磁バリアもB＋Cで攻撃し、道を作ったらその右上にいる赤ベルム３機をウェポンCで攻撃。そして今度は円形の左上に向かい、そこから脱出する。

右上の赤ベルムを攻撃した後は…

左上の赤ベルムを攻撃し、そのまま円陣から脱出。

POINT C ビーウィンはウェポンAで前から狙う

ビーウィン手前の電磁バリアを通り抜けながら…

ウェポンA連射で編隊を一掃してしまおう。

このビーウィン編隊は、自機との縦座標がある程度近づくと逃げていってしまう。つまりウェポンCでの攻撃が行いにくいため、ウェポンAで正面から攻撃していく方がよい。電磁バリアの道を造りつつ、敵のレーザーに注意しながら順序良く倒していこう。

STAGE BOSS 17VA-50

多数の砲台や大型ヘリに守られた、17VA－50。この砲台などには破壊率が設定されているため、全て（主砲含め50機）を倒さない限りパーフェクトは取れない。ボスに自爆されないよう、ウェポンA＋BやB＋Cなどの、複数の目標を攻撃可能な武器を利用しながら、効率よく目標を減らしていこう。

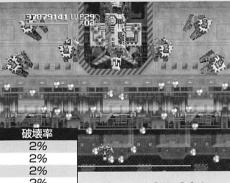
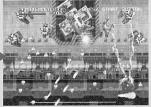
17VA-50 得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
ピンク弾戦車	50	2%
レーザー砲戦車	100	2%
カラーボール戦車	120	2%
大型ヘリ	300	2%
主砲	600	2%

※主砲と大型ヘリの得点は10000点。各戦車の得点は０点。

DESTRUCTION BONUS 20000

最初のピンク弾戦車地帯は、ハイパーソードを溜めては使う戦法で。

この攻撃時は、この場所と反対側が安全地帯。後はウェポンA＋Bで攻撃だ。

最終段階では、本体の両側を同時に攻撃するより、片側集中攻撃がよい。

STAGE-4C

EVASION
2521A.D.　7.13　13：05
descent point：the water tank 13-ward

登場敵キャラ

ベルム　ミサゴ&テンゴウミサイル　ブレード
サカナ　ナツメ　ハガネ

ステージ概要

障害物の地形がない空中戦のみのステージだが、その攻撃は今までの同タイプステージとは比べ物にならない激しさを誇っている。大型の敵も多数出現し、まともに進んでは死んでしまう可能性が大きい。敵弾の誘導や安全地帯など、攻略パターンを確立していくことがクリアの鍵となることは間違いない。

目標スコア…· 1.300.000Pts

POINT A 青ベルムを攻撃

このステージは、おそらく全面中唯一の青チェーンボーナスを狙っていくことになる面だ。だが、色が違うからといっても、プレイの基本は赤やシークレットチェーンの場合と何ら変わることはない。ただ、普段狙わない色なので、間違って他の色を撃ってしまわないように注意していれば良いだろう。

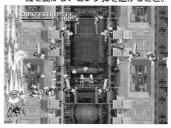
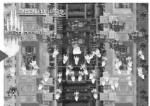
まず、最初の赤青ベルム編隊では、画面の左端に自機を合わせておけば青編隊だけがやってくるので、一気にウェポンAで全滅させる。この時敵はピンク弾を放ってくるので、ソードゲージがMAXでない場合は、ここで充填しておくようにしたい。

余裕があるのなら、青ベルムを攻撃する前に赤ベルムも攻撃しておけば少しだがスコアが稼げる。

青ベルム編隊は、この位置で攻撃すると簡単に倒せる。その際は少しづつ自機を動かし、ピンク弾を避けること。

POINT B ミサイルは攻撃しなくても可

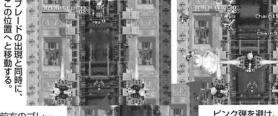
赤青ミサイルは破壊しても、チェーンに影響はないぞ。

青ミサコは画面出現直後に破壊し、弾を撃たせるな。

次の赤青ミサコ用ミサイル地帯だが、このミサイルは、画面外にいるミサコが放った物。つまり青ミサイルが飛んできている場所の真上に、次の青ミサコが出現することになる。なお、このミサイルは0点でチェーンとは関係ないので、攻撃する必要はない。

POINT C ブレードの内側に入り、青ベルムを攻撃

黄ブレードが3機出現するこの場所では、次に出現する赤青ベルム編隊に対処するため、ブレードに囲まれる場所に自機が入り込むように移動する。

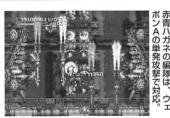
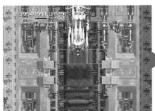
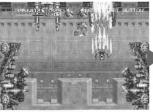
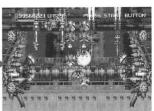
青ベルムが前方から出現の場合は、前方のブレードのレーザー部分下方から、ウェポンAの単発撃ちの連射で倒す。さらに左右から同時に現れる青ベルムに対しては、前方のブレードと左右のブレードの隙間から狙い撃つようにウェポンCを発射する。ただし、この時同時に前方から現れる赤ベルムがピンク弾を撃ってくるので、最初からウェポンCの発射地点にいず、ピンク弾を撃たさせてから発射地点に移動するように。

ブレードの出現と同時に、この位置へと移動する。

ピンク弾を避け、この位置からウェポンCで狙い撃つ。

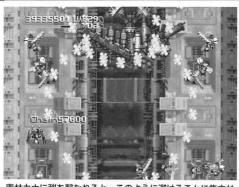
前方からの青ベルムは、ここからウェポンAで攻撃。

POINT D ハガネを倒し、サカナとヤツメをやりすごす

サカナとヤツメの攻撃は、ここにいれば全く安心。

赤青ハガネの編隊は、ウェポンAの単発攻撃で対応。

左右から赤サカナ、前方から赤ヤツメ3機が襲ってくるこの場所では、画面中央一番下が安全地帯となっている。先に出現する青ハガネや青ミサコを倒したら、すぐにこの安全地帯に自機を置き、これらの攻撃をやり過ごしていればいいだろう。

ブレードが去った後は、画面中央上から出現する青ミサコ攻撃に向かおう。

次はこの位置に移動し、ウェポンAの連射で青ミサコを攻撃。

青ミサコを破壊したら、赤青ハガネの編隊に向かい、青ハガネだけを攻撃。

POINT E 青サカナをすぐ倒し、ベルム編隊を迎え撃つ

この場所では、青サカナと赤青ベルム編隊の複合攻撃が控えている。まず青サカナが画面上より現れるので、弾をあまり撃たれないうちに速攻で倒す。そうしてから、次の赤青ベルム編隊を画面左よりで迎え撃つようにすれば、楽に対応できるだろう。

青サカナに弾を撃たれると、このように避けることに集中せざるを得ず、青ベルム編隊への対処が困難になる。

青サカナが出現したら、接近して速攻で破壊。

後は画面のこの辺りで、青ベルムを攻撃しよう。

POINT F 青ハガネ編隊とメリーちゃん

最後の青ハガネ編隊出現時は、あらかじめ画面中央に自機を配置し、ハガネに包囲されたらウェポンB＋Cを使いメリーちゃんを出現させる。その後はハガネ編隊の右上の隙間から脱出して、編隊の上方へ回り込みウェポンA＋Cを使い攻撃すれば、全機破壊できる。

青ハガネ出現時は、この場所に自機を配置。

メリーちゃんを出したら、ここから上へ脱出。

後はウェポンA＋Cで、このように攻撃しよう。

マリアン＝レアノワール

本作のヒロイン。両親を政治的陰謀により失うも、軍によって保護されパイロットとしての英才教育を受ける。逆に一般教養が足りないため、精神年齢が低い。その分、純真で人の言うことを全て信じてしまう。人の嘘や裏が理解できないため、主人公の行動が理解できず場を乱してしまう場合が多い。

STAGE BOSS DAN-564

胴体パーツへの攻撃は、この付近で行う。

頭への攻撃は、ここからウェポンA＋Cで。

極太レーザー時も、この付近で攻撃を続けていく。

丸く変形した後は、基本的にミサイルとピンク弾付きの黒弾を避けつつウェポンAで攻撃を。

さらに時間がかかると、この攻撃に変化する。弾の動きは遅いので、簡単に避けられるはず。

DAN-564得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
パーツ1	510	5%
パーツ2	510	5%
パーツ3	510	5%
パーツ4	510	5%
パーツ5	510	5%
パーツ6	510	5%
パーツ7	510	5%
パーツ8	510	5%
パーツ9	510	5%
あたま	2800	55%

※パーツの得点は全て10000点。各パーツの耐久度はサターンモード時のものであり、アーケードモード時にはパーツ1～9は400、あたまは1500となる。

DESTRUCTION BONUS 30000

かなり強敵の部類に入るこのＤＡＮ－564は、ただ強いだけではなく得点が稼ぎやすいという利点がある。その理由は、ウェポンB＋Cで攻撃すると胴体パーツを破壊した後に残る当たり判定で、ウェポンボーナスがいくらでも手に入るからだ。しかもこの場所は、攻撃しても当然ボス自体の耐久度は減ることがないので。頭部に攻撃して普通に破壊するよりも、ボスの自爆までひたすらB＋Cを使っていたほうが高得点になる。ハイスコアを狙うプレイヤーは、こういった戦法を選択するのもいいだろう。

普通に倒す場合、胴体パーツを破壊するまでは稼ぎパターンと変わりはない。その後弱点である頭に攻撃することになるが、しばらく経つと変形して丸くなり、ミサイルや放射状に散らばる弾、ピンク弾付きの黒弾で激しい攻撃をしかけてくる。ピンク弾付きの黒弾が発射されたら、ピンク弾をソードで消してゲージを溜めて、ハイパーソードを使うのも忘れずに。

STAGE-4D

EVASION

2521A.D.　7.13　14：10
descent point：west central 1st layer

A

ステージ概要

このステージも空中戦のみのパターンなのだが、開始直後からボス登場時まで、一瞬も欠かすことなくハガネ編隊が迫ってくる。ここではシークレットボーナスを狙うことが可能なため、とにかく集中力の維持が重要となるだろう。ともかく途中でチェーンを失敗すると、最大数十万点のロスとなるので失敗は絶対に許されないのだ。

目標スコア……600.000Pts

POINT A 目押しでシークレットコンボを

このハガネ編隊は、最初に赤が8機、その後は赤→黄→青の順に出現してくる。最初に8機の赤ハガネを倒したら、次は黄をのがして青を倒し、黄へとつなげていけば黄ハガネは全部で29機出現するので、最後には90000点ものボーナスが手に入ることになるだろう。

まずは赤ハガネを8機連続で攻撃する。武器はウェポンAで。しかし、ここで撃ちすぎて次の黄や青まで破壊しすぎないように。

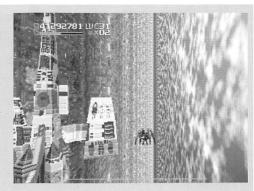
その後は黄ハガネだけをウェポンA単発押しで攻撃。

次は通常のシークレットボーナスを狙うように攻撃。

最後にこの点数が入れば、見事成功となる。

登場敵キャラ　ハガネ

STAGE BOSS PENTA

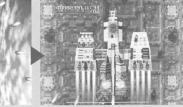
自機の母艦である宇宙巡洋艦の同型艦（コピー）。その攻撃方法は２系統に分かれており、最初は巡洋艦単体で全方向レーザーを放ってくる。この攻撃は弾のスピードも遅く、遠くからウェポンCで攻撃していれば安全だ。そして第２段階は、自機と同じシルバーガンを、２機従えて攻撃してくる。この攻撃方法は基本的に自機のものと同じで攻撃自体は非常に多彩で激しいものばかり。自分が普段使う武器と同じとはいっても、攻撃されるのは初めてのことなので各武器の特徴をもう一度確認しておこう。

PENTA 得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
先端パーツ	1000	20%
サイドブースター	800	20%×2
本体	3800	40%

※各パーツの得点は全て10000点。

DESTRUCTION BONUS 50000

シルバーガン発生前

このレーザー乱れ撃ち時は、ウェポンCかB＋Cでダメージを与えていく。

このバックファイヤーに触れると、当然やられるので注意すること。

ボスが向きを変えると、先端パーツを捨ててシルバーガンが出現する。

シルバーガン発生後

この攻撃時は、ボスの根元が予想外の安全地帯となる。

レーザーと誘導弾の攻撃は、大きく動いて避けるように。

スプレッド弾の時は、爆風に注意して避けていく。

このホーミングプラズマは、緑の線に攻撃判定はない。

バックワイド攻撃は、弾よりもミサイルに注意すべし。

ロックオンスプレッドは、爆風にのみ当たり判定がある。

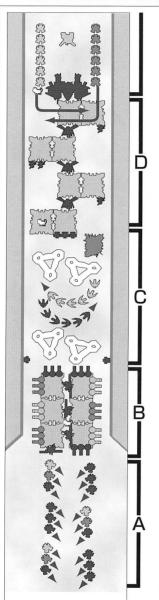
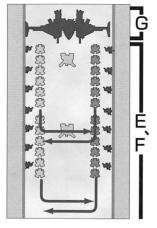
ハイパーソード時は、横に離れていないと非常に危険。

最後の特攻で生じる爆風は巨大なので、巻き込まれるな。

STAGE-4E

EVASION

2521A.D.　7.13　14:46
descent point : west central 2nd layer

ステージ概要

おそらく全ステージの中でも、特にこの面は地形のトラップ難度が高い。敵の倒し方によっては、通路が塞がれてしまい、必ずやられてしまう場合さえある、という作りになっている。ただ出現してきた敵を倒す、といったこれまでのパターンと同様に考えていると、痛い目を見ることになるだろう。

目標スコア…・1.200.000Pts

POINT A 赤いハガネを狙い撃ち

この面は最初から赤チェーンボーナスを狙っていくため、最初に出現するハガネ編隊は赤だけを狙い撃ちしていく必要がある。さらにはここで撃たれるピンク弾を使い、ソードゲージを溜めておくように。これは、ポイントCで絶対使うことになるからだ。

ここのハガネ編隊は、赤青黄が各1機づつと、赤3機のものが3回づつ現れる。3色編隊の赤ハガネを倒してから、赤3機編隊のハガネを一掃するように倒していくのが好ましい。

登場敵キャラ　ハガネ　フェザー砲台　レーザー砲台　タコ　戦闘機　小パース　ノミ　マクノ　クラブ

POINT B タコを破壊し、メリーちゃんを取る

この地形は、真ん中の赤タコを破壊するとその左右についている地形がくっついてしまうという構成になっている。

ここではまず下の地形についている6機の赤砲台を破壊し、すぐさまタコの真下まで潜り込もう。そしてタコを破壊し、地形が閉まり始めたら、すぐに上の赤タコの真下へと上がっていく。後は通路に脱出するまで同じ事を2回繰り返せばよい。

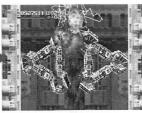
この位置から赤タコを倒し、すぐさま上の赤タコの真下まで滑り込む。勢い余って赤タコに体当たりしないこと。

ちなみに真ん中の赤タコ付近には、メリーちゃんがいるので出現させたい。

最後の赤タコを抜ける際には、ウェポンCを連打しながら上がれば、出口付近のフェザー砲台を破壊してくれる。

POINT C 三角型の移動地形でハイパーソードを使う

まずはこの小バースをウェポンCで破壊。

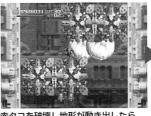
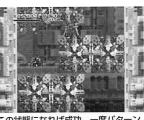
すぐさまハイパーソードを使い、ここへ移動する。

この破壊できない3角形の移動地形の場所に、画面下から2機の小バース、そして画面上部からは回転レーザーを放つ小バースが出現する。ここではまず、下の小バースをウェポンCで速攻で破壊、すぐにハイパーソードを使って上の小バースを破壊しよう。

POINT D タコへの攻撃次第で生死が決まる

この地点の赤タコ地帯は、この作品中唯一の完全な行き止まりの可能性がある地形となっている。ここでは赤タコを破壊すると、その上の地形が落ちてきて下の地形と合体してしまう。つまり、この時点で自機がまだ下の地形の場所にいると、後はハイパーソードを使わない限りスクロールに挟まれて自機を失うことになるわけだ。初めてこのステージにやってきたプレイヤーは、まず間違いなく一度はこのミスをしてしまうことだろう。

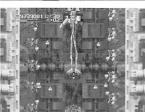
これを防ぐには、赤タコを攻撃する際は決して遠距離からではなく、すぐ近くから行うということが絶対条件だ。そして赤タコが爆発したら、すぐに今まで赤タコが塞いでいた通路をすり抜けてしまえばよい。少しでも通路の通り抜けを躊躇すると、通り抜けの最中に地形によって押しつぶされてしまうことになる。だが、慣れてしまえばそう難しいトラップではない。

赤タコへの攻撃の前に、脇にある赤ノミへの攻撃も忘れずに。

赤タコに対してはこの辺りまで近づき、ウェポンCなどで攻撃を行う。

赤タコを破壊し地形が動き出したら、速攻で向こう側へと抜けていく。

この状態になれば成功。一度パターン化すればあとはやられることはない。

POINT E ウェポンA+Bで赤マクノのみを攻撃

左右のハガネが降りてくる前にマクノを破壊しておき、

ハガネの挟み撃ちに対しては、避けに専念するように。

ここは画面中央上から赤マクノ、画面左右上からは青と黄ハガネが出現するパターンが3回繰り返される。ここでは赤マクノをウェポンAやA+Bで先に倒し、左右から向かってくる青黄ハガネを避けていけば良い。間違ってもハガネには攻撃しないように。

POINT F クラブの足を抜け、画面下へ

マクノとハガネ編隊の後は、中ボスであるクラブが画面下より登場する。この時点ではまだ攻撃しても破壊できないので、足を上げるタイミングを見計らい、画面下側へと自機を移動させよう。この際、左右の壁沿いに出現する赤ノミは当然破壊すること。

クラブが近づくまでは、赤ノミの破壊を続ける。

クラブの足を抜ける際は、ウェポンA+Cを連射。

POINT G クラブを利用し、赤チェーンを大量に稼ぐ

この中ボスのクラブは、実は赤のチェーンボーナスを狙うのに絶好の敵だと言えるだろう。ここでは2回大量の赤ベルムを吐いてくるので、ステージ中のチェーンボーナスをきちんと継続していれば、ここだけでも50万点は獲得が可能になるはず。さらに、この後登場するボスのCA2−EKZOまでチェーンは継続可能なので、ハイスコアを狙う人は、絶対にここでチェーンを途切れさせることの無いように。なお、この中ボスの攻撃開始直後に赤チェーンが切れて、そこから再びチェーンをこのクラブとボスで繋ぎきれば、クラブ中の赤チェーン得点は絶望的だがボスでのチェーンは最高の100000点まで回復可能。それだけに、たとえチェーンが切れてもハイスコアを諦めることはない。

このクラブは、最初に赤青ベルムと黄ハガネのパターン、次は拡散レーザー攻撃、そして赤ベルムと青ハガネのパターンと続く。チェーン稼ぎが可能なのはここまでなので、後は攻撃して倒してしまおう。

破壊不可能なハガネについて

このクラブとの戦いでは、赤ベルムと青ハガネを連続で吐き出す攻撃パターンがあり、ここでウェポンCを連射することで赤チェーンを稼ぐことが出来る。通常なら青ハガネも倒してしまいチェーンが途切れてしまうのだが、ここの青ハガネはアーマーを外さないので無敵。チェーンの妨害にはならない。だが、ここはウェポンC連打を行っているので、その爆風により青ハガネが見えにくくなっている。体当たりを受けないように。

最初の攻撃パターンでも、破壊不可能な黄ハガネが出現する。この隙間を通り、赤ベルムを倒そう。

STAGE BOSS CA2-EKZO

ステージボス中唯一、その面からのチェーンボーナスを引き続けることが可能な存在。本体の上下左右から弱点のコアと各色砲台を出現させるので、自爆寸前までその赤い砲台を破壊し続けて得点を数十万単位で稼ぐことができる。ただし、この砲台の出現個所や回数はランダムなので、あまり過度な期待はしないほうがよい。素直に倒す場合も、多くの耐久度の高いパーツで構成されているボスなので、実際攻撃する時も破壊に手間取る可能性がある。特にコンテナは、破壊の確認が見えにくいのでパーフェクトを狙う際には注意しておきたい。

パーツ場所	耐久度	破壊率
コア	1000	20%
あし 1	1000	10%
あし 2	1000	10%
あし 3	1000	10%
あし 4	1000	10%
コンテナ 1	1000	10%
コンテナ 2	1000	10%
コンテナ 3	1000	10%
コンテナ 4	1000	10%
砲台	100	0%

CA2-EKZO 得点表

DESTRUCTION BONUS 100000

※砲台の得点は2000点。その他各パーツの得点は、全て10000点。

脚が伸びている時

赤い砲台が出現している時は、チェーンを狙うため攻撃。他の砲台にダメージを与えないよう注意。

砲台が出ていない間は、足先や本体についているコンテナを攻撃。両方とも硬いので迅速にいこう。

脚が閉じている時

チェーン狙いの人は、高速回転中は攻撃せず、低速になってから赤砲台を攻撃していこう。

2回目の回転後、このボスは自爆する。ウェポンCの爆風を当てるようにして破壊しよう。

STAGE-5A

VICTIM

2521A.D.　7.13　15：30

descent point：e.d.a headquar ters

ステージ構成は短く、登場する敵もベルム編隊のみ。ここでは次のボス戦までに、40機の赤ベルムが出現する。少しでも多く破壊してしまいたいところ。なお、とりあえずクリアだけを目指す初心者なら、ただひたすらウェポンＡあたりを連射していれば、何事もなく進むことが可能だ。

ステージ概要

俗にいう戦艦面のステージ５Ａ。この面は、本作中最高の得点が稼ぎ出せるステージだ。しかし、そのためには他の面よりも遥かに高度で長いチェーンボーナスパターンを、作り上げていかねばならなくなる。サターンモードではオリジナルボスも登場する。

目標スコア……………………………10,000,000Pts

POINT A 目押しでシークレットコンボを

ボスが出現するまでに登場するのは、このベルム編隊のみ。ここでは赤ベルムだけを狙い、基本的にウェポンＡの単発撃ちかレイディアントソードで攻撃していく。ときおり赤ベルムが固まって出現する場所が存在するので、ウェポンＡの通常連射やＣの爆風を使うことで対処していきたい。

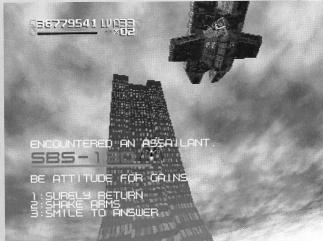
赤ベルムが、固まって出現する場所はＣの爆風で攻撃。

百戦錬磨、勇猛果敢なTETRA艦長。五十嵐長官に並ぶ能力を持っているが、過去のいきさつにより現職につく。その風貌通り頑固な性格。シルバーガンの開発に関与するなど、権威ある存在として認められている。

STAGE BOSS SBS-130

このボス戦では、各色ベルムが100機単位で出現する。その中でも赤チェーンをステージ最初より完璧につなげきると、稼げる得点は1000万点以上にもなるのだ。

ボスの攻撃は２形態に分かれており、まず第１形態では、ボスの先端部より誘導レーザーを放ちながら、各色ベルム編隊が３機づつ出現する。ここでは誘導レーザーを避けつつ赤ベルム編隊だけを攻撃し、動きに余裕があればレイディアントソードを使い、ベルム編隊が放つピンク弾でソードゲージを溜めておこう。そして最後に出現するミサイルをハイパーソードで破壊し、点数を稼ぐようにする。

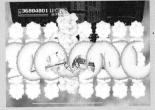
第２形態のボス内部の戦いでは、ウェポンＡの単発撃ちとレイディアントソードを使い、ひたすら赤い敵だけを攻撃し、チェーンボーナスをつなげていく。もしここで一度でも他色の敵を倒してしまいチェーンが切れてしまったのなら、赤青黄のシークレットボーナスに切り替えるのがよい。ただ、早い段階では、赤のチェーンボーナスをねらい直す方がよい場合もある。

DESTRUCTION BONUS 100000

SBS-130 得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
第１形態本体	3000	40%
第２形態本体	7000	60%

※本体の得点は両形態時とも10000点。第１形態時のミサイルは、耐久度30、得点10000点。第２形態時のミサイルはサターンモードで50000点、アーケードモードでは０点。

第1形態

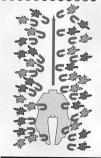
この第１形態でのベルム編隊は、赤黄青が３機づつ、左右交互に出現する。つまり狙うべき赤ベルムも左右順番に出現するので、自機を赤ベルム編隊が現れる方向へ移動させ、赤ベルムを破壊したらその逆方向へと移動、という行動を繰り返す。この際ベルム編隊が発射するピンク弾を消し、ソードゲージを溜めておくように。ベルム編隊が出現し終わると、１機10000点のミサイル編隊が３回出現する。１～２回目はウェポンＣで攻撃し、最後の３回目でハイパーソードを使おう。そのハイパーソードだが、このミサイル地帯で必ず使い、決して第２形態へ持ち越してはならない。その理由は下で説明する。

ハイパーソードが溜まっていたら、ここで絶対に使用。

第2形態

ボス内部という閉鎖空間での戦闘となる第２形態では、ウェポンＡの単発撃ちかレイディアントソードしか基本的には使わない。爆風が残るＣや、広範囲を攻撃するハイパーソードの使用は論外だ。

ここは赤い敵の出現時のみＡかソードで攻撃し、それ以外は避けに専念。さらにソードも、ボタンは一瞬だけ押し、ソードの軌道を自機の４～５分の１周程度に抑えながら使うようにして、極力攻撃判定を小さくしておく必要があるだろう。

ベルム大編隊では、ソードを大振りすると他色を倒す可能性がある。ここは小刻み振りで赤を攻撃。

ボスが震えたら直後に壁が閉まる。震えていない壁際へ待避。

STAGE BOSS SBS-33KI

サターンモードオリジナルであるこのボスとの戦いは、本体に到着するまでに、全く切れ目の無い攻撃が繰り広げられる。さらにランダムで編成される敵編隊や砲台が存在するため、パターン作りよりも純粋にプレイヤーの反射神経が問われる構成となっている。

SBS-33KI 得点表

DESTRUCTION BONUS 100000

※各パーツ、かんてん弾の得点は、全て10000点。

パーツ場所	耐久度	破壊率
波動砲ユニット（2門）	1200	各20%
本体	4000	60%
かんてん弾	50	

POINT A 波動砲の破壊とボーナスの準備

ここでの攻撃武器は、基本的にウェポンC。波動砲ユニットの間近で攻撃しつつ、左右のレザ集団から放たれるレーザーを小刻みな上下運動でかわし続けていく。さらに波動砲ユニットを破壊する前に、ユニット破壊後のポイントBで出現するハガネ編隊のシークレットボーナスを狙うため、赤と青のレザを各１機づつ破壊しておくことも忘れずに。赤レザだけを破壊し、次のハガネ編隊で赤チェーンを狙う方法もあるが、前者の方が得られる点は高い。だが難度は後者が低いので、プレイヤーの実力に合わせた方法を選択してほしい。

波動砲ユニットはこのように、2つ同時に攻撃していこう。

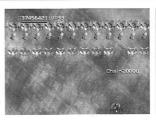
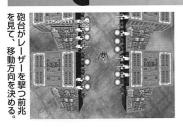
ユニット破壊前に、赤青レザを破壊し、次の準備を行う。

登場敵キャラ ベルム

POINT B 大量発生するハガネから、狙う色を見極める

ここでは、画面の横１列を埋め尽くす赤と黄ハガネの12機編隊が、計56回出現する。先に選択した戦法に応じ、赤か黄のハガネをウェポンＡの単発撃ちで攻撃するのだが、各編隊の赤黄の配置はランダムなので、明確なパターンは作れない。なお編隊の赤黄の機数は、赤６黄６か赤８黄４と、赤の方が数が多く倒しやすい。これが赤を狙う方が簡単な理由である。

POINT C 破壊不能のレーザー砲台地帯を抜けるには、

砲台がレーザーを撃つ前兆を見て、移動方向を決める。

ボス内部への突入時に左右から攻撃してくるレーザー砲台は、破壊不可能。したがってこの攻撃が終了するまで避け続けるしかない。ここでは画面中央付近に自機を置き、レーザー砲台からの攻撃の前兆が見えたなら、レーザーを撃たない砲台の横座標まで移動するという動きが避けのメインとなる。だが、レーザー砲台の内、どの砲台が攻撃してくるかはランダムで決定される。したがって、時には自機周辺の砲台全てが攻撃してくることがある。この場合は、レーザーとレーザーの間に自機を合わせるしか道はない。一見当たっているようでも、自機の当たり判定は見た目より小さいので、かわすことが可能となる。

POINT D 2種の攻撃を使い分ける本体の対処法

このボスは本体部分が回転することで、かんてん弾とレーザーを切り替えて攻撃してくる。かんてん弾攻撃の対処法は、倒して点数を稼ぐか安全地帯にいるかの２種類。なお、この時、同時に発射されるピンク弾でソードゲージを溜めておきたい。反射レーザー時は、細い反射レーザーと極太レーザーを組み合わせて攻撃してくるので、画面中央付近に自機を置き上下運動で避ける。極太レーザーの兆候が見えたなら、左右の壁際へと待避しよう。

かんてん弾攻撃

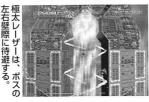
かんてん弾で稼ぐ方法は、自機の前方にウェポンＣで爆風の壁を作り、そのダメージで膨らんだ弾をＡで破壊というパターンになる。だが、長く続けると、撃ち負けて潰されてしまうので注意したい。自機をあらかじめ上方に配置し、下がりながら行うと効果的だ。

ここが安全地帯。だがこの時、武器使用は厳禁。

反射レーザー攻撃

反射レーザー攻撃は、１回目と２回目以降でレーザーの長さと数量が変化する。だが、避け方は両パターン時と同様、自機を中央付近で上下運動させるということに変わりはない。かんてん弾時にピンク弾を溜める方法を取っていたら、緊急回避用に使うべし。

極太レーザーは、ボスの左右壁際に待避する。

五十嵐 凱

わがままで単細胞だが、行動力がありクルーのリーダー的存在。父親である長官を心から尊敬している。レアナとは結構ウマが合っているようだ。

STAGE-6A

THE ORIGIN

2521A.D.　7.13　17：10
descent point：the orbit satellite b3

ステージ概要

アーケードモードでは、登場ボスがＸＩＧＡだけのステージ６Ａ。サターンモードでは、５体ものボスが待ち構えている。しかもこれらのボスの破壊率は、１体１体独立しているわけではない。５体全てを完璧に破壊して、ようやく１つのパーフェクトボーナスが得られるようになっているのだ。

目標スコア……………… 3,600,000Pts

クリア時目標スコア…… 26,260,000Pts

STAGE BOSS 1　W(——)W

ボスでありながら、本体自体は攻撃力を持たず耐久力も低いユニットだが、ボスの出現直後に現れる、赤青黄３色の光るオプションらしき存在を攻撃すると、敵を出現させて反撃してくるようになる。しかも、どの色のオプションをどの順に破壊するかで、その反撃回数は変化する。当然３回反撃させたほうが得点を稼げるが、そのためには、最初の２回は赤を攻撃せねばならない。最初に青だと最高で２回、もし黄だとその１回で終わってしまうことになる。このオプションは高速で、しかも不規則な動きでボス本体を周回している。攻撃の際にはオプションの動きに合わせて、ウェポンＡの単発撃ちで対応していくように。

W(——)W 得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
本体	100	5%
GUNEX	1900	0%

※各パーツの得点は、それぞれ10000点。

W(——)W攻撃パターン

最初に赤玉を撃つとこのパターンに。ここでは赤ベルムだけを破壊。スーパーブレードは、弾を当てるとレーザーをしまうのでそこを通り抜けよう。

赤２回か、最初に青だとこのパターン。ここでレザが放つレーザーには必ず隙間がある。そこを抜けながら、ウェポンＢやＡ、Ａ＋Ｃで地道に攻撃する。

このＧＵＮＥＸのレーザーと通常弾は、画面中央付近で自機を上下するとかわしやすい。レーザー４回につき１回放たれるナパームは、左右に動くこと。

STAGE BOSS 2 VARAS

このサメ型ボスVARASは、ボスの中でも珍しく全身に当たり判定がある存在となっている。

攻撃内容は、まず登場時に自機を追いかけ、体当たりをしかけてくる。これに対しては、次の攻撃にも対処するため、画面中央付近でボスの頭部近くを小さく円を描くようにして回避。次のハイパーソード+ミサイル攻撃は、頭部より離れて回避。2本の交差レーザーには、ボスの鼻先に張り付いてウェポンC攻撃を。この際1回だけ鼻先を攻撃するレーザーが放たれるので注意。画面中を大きく動き尾部より弾を撃つ攻撃には、画面右下へ自機を移動し、細かい左右運動で避ける。最後のレーザー2種とピンク弾は、弾速が遅く目視で回避可能。この際ピンク弾で、ソードゲージを溜めるのも良い。

VARAS得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
本体	3000	10%

※本体の得点は、10000点。

VARA攻撃パターン

ハイパーソードとミサイルを同時に撃つ攻撃。ミサイルは破壊するとピンク弾になる。ソードゲージを溜めても良いが、近寄らないほうが無難。

交差レーザー時は、自機をここに置く。このレーザーは、放たれた直後には当たり判定はないので、見てから避けても十分間に合う。

画面中を泳ぎ回り、尾びれ付近から白い弾を8発発射する。自機をこの付近に配置し、左右移動でかわすようにすれば避けきるのは難しくない。

ピンク弾や2種類のレーザー、ミサイルに火炎弾を乱れ撃ちするパターン。ピンク弾でソードゲージを溜め、緊急回避用に使うと良い。

STAGE BOSS 3 BECHEW

サメの次はカメと、海洋生物型のボスが2体続けて登場する。このBECHEWとの戦いで注意すべき点は、甲羅の中にある弱点のコア以外にも、各種砲台が多数装備されていること。これらを一つでも破壊しそこなうと、このステージ全体の破壊率に影響が出てしまう。ハイスコアを狙うためには、是が非でもコアを破壊する前に砲台もすべて破壊しなければならなくなる。

BECHEW得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
本体	4500	5%
サンダー砲台×2	360	各1%
ミサイル砲台×2	360	各1%
ピンク砲台×3	320	各1%
うずまき弾砲台×3	240	各1%

※本体の得点は10000点。その他砲台の得点は0点。

このボスは与えたダメージにより、3段階の攻撃を行ってくる。1～2段階時は、ウェポンB＋C、第3段階ではウェポンAで戦うとよい。1～2段階時はボス本体に接近して、コアと砲台全てをB＋Cの攻撃範囲内に収めよう。そうすれば、耐久度の関係上砲台より先にコアを破壊することはない。

BECHEW攻撃パターン

レーザーとミサイル攻撃時は、ウェポンB＋Cで砲台を破壊しつつコアにも攻撃。ボスの頭部には当たり判定はないので、この上にいるとよい。

この第2段階で放たれるレーザーは、自機をコア近くへ移動させ、ボスの動きに合わせながら回転して対処。ピンク弾でソードゲージの充填も忘れずに。

本体の正面座標より少し左右にずらした場所から、ウェポンAで攻撃を加えていく。うずまきレーザーの時はハイパーソードを使うのが安全策だ。

STAGE BOSS 4 OHTRIGEN

OHTRIGEN出現後の両翼を振ってのレーザー攻撃は、画面中央下でかわし、片翼だけを振った場合は、振った翼の逆方向へ細かく移動すればよい。時折自機に体当たり攻撃をかけてくるが、前兆が見られるので確認後自機を左か右に移動して逃げよう。両翼の角度を変えつつレーザーを絶え間なく放つ攻撃は、ボス正面で上下運動してかわすこと。

パーツ場所	耐久度	破壊率
本体	7200	20%

※本体の得点は10000点。

ボスが赤くなったなら、すぐさま自機を両翼側へ移動し、翼の先を攻撃するようにする。ここでは巨大な火の鳥弾を一定間隔で発射するため、ボス正面が危険になるからだ。しかし、太い火炎レーザーを連続で放つ攻撃になったなら、今度はボス正面へ移動。そしてそのまま上下運動で、火炎レーザーの隙間に自機を置くようにする。最後の大型ピンク弾と火の鳥弾攻撃になったなら、また両翼先へと移動して攻撃すればよい。

この場合、ボスは左側の翼を振っているので、自機を右へ少し動かしながらレーザーを回避する。両翼の場合は、真正面下にいれば当たらない。

極太火炎弾の当たり判定は見ためより小さく、しかもボス正面に必ず隙間ができるようになっている。この隙間に入り上下に動きつつ攻撃を続けたい。

STAGE LAST BOSS XIGA

実質的に最後のボスとなるXIGAだが、このボスの攻撃方法は４段階に分けることができ、さらに各段階中の攻撃も、時間の経過によりその内容は微妙に変化する。

第１段階は、一定時間経つと出現する照準があるないに関わらず、基本はウェポンB＋Cで攻撃する。照準に対しては、自機を小刻みに動かしながら誘導することで回避し続ければ良い。第２段階最初のパターンの大量に放たれるひまわり弾だが、この弾の当たり判定は中心１ドットしかない。後半のパターンは、自機を画面で見てボスの反対側へ移動するようにしてかわしていくようにする。第３段階は、ピンク弾を撃ってきたらソードゲージを溜め、炎型の弾攻撃時は避けに専念し、緊急時にハイパーソードを使うようにしていくことになるだろう。最後の第４段階は極力自機を画面中央下に位置し、小刻みな左右移動でクリスタルをかわしながら、ウェポンAで攻撃となる。

XIGA 得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
アーケードモード本体		100%
1段階	800	
2段階	3800	
3段階	2100	
4段階	2700	
サターンモード本体		50%
1段階	1100	
2段階	4200	
3段階	3000	
4段階	3300	

DESTRUCTION BONUS 1998530

※アーケード版XIGEAのDESTRUCTION BONUSは、500000点。

第1段階

ボスの登場直後は、ただ画面内を疾走しているだけなので、この間にウェポンB＋Cで攻撃。ただし、ボス本体にも当たり判定はあるので、体当たりに注意する。照準とひまわり弾攻撃が始まったら、自機を縦に動かしつつ照準を誘導する。ここでは自機を普通に動かしていると、画面内が爆風だらけになり必然的に追いつめられてくるので、小刻みに動かすこと。ひまわり弾に当たりそうになった場合のみ、大きく動いても構わない。ボスの耐久度を０にするか一定時間経つと、最後にかかと落とし攻撃をしかけてくるが、これは画面の左上か右上にいれば決して当たることはない。

ボスから照準が出現したら、このように誘導しつつ、ひまわり弾をかわしていく。この時、体当たりを防ぐためボス本体には近寄らないこと。

写真で見ての通り、この位置にいればかかと落としは当たらない。前兆を確認したら、すぐにでもこの位置に移動するようにしたい。

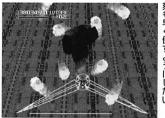
第2段階

初期パターンの両腕レーザー＋ひまわり弾攻撃は、実は画面中央が半安全地帯。この付近で上下移動していればこの攻撃はほぼ避けられるだろう。その直後のピンク弾攻撃時は、ボスの頭に密着してウェポンB＋Cでダメージを与えていれば良い。このピンク弾は両方の腕から半円を描くように3回ばらまかれる。1～2回目は腕先より上部に弾はこないので、自機はそのままで良いが、3回目は上部までピンク弾がくるので、ここでは自機を下げつつレイディアントソードを使い、ソードゲージを溜めるようにしよう。そして第2波の両腕レーザーとひまわり弾だが、画面中央で左→右→左→右と速めに動くと(調整は必要)逃げ道は開ける。しかし、緊急避難用にハイパーソードは用意しておこう。ここでは、両腕レーザーの角度が狭まった時にハイパーソードを使い、レーザーの外側に脱出して画面の左右端でひまわり弾を避けるようにすると、幾分避けやすくなる。

ピンク弾の時は、ここでウェポンB＋Cを使って攻撃。

第3段階

第3段階の攻撃は、画面中央で回転しながら各種攻撃を行ってくる。最初は、ピンク弾→うずまき状に飛んでくる火炎弾→火炎弾＋ピンク弾→レーザー→レーザー＋ピンク弾となる。ここではピンク弾攻撃中はソードゲージを充填し、火炎弾やレーザー時に使用すると良い。なお、火炎弾はボス正面で上下移動、レーザーは画面下での左右移動で回避するように。この攻撃後は、全方向火炎弾＋うずまき火炎弾→全方向火炎弾＋うずまき火炎弾＋半誘導レーザー→ピンク弾となる。ここではとにかくウェポンAを撃ちながらの避けに専念し、いざという時には、溜めておいたハイパーソードを使って回避するようにしていこう。

ハイパーソードを多用して、一刻も早く倒すようにしたい。

第4段階

ボスの鼓動音に合わせて降ってくる青いクリスタル弾は、ボス正面下でウェポンAを撃ちながら左右移動により回避。これは一定間隔で放たれるレーザーの場合も同様だ。なお、このクリスタルが降ってくる間隔は、時が経つごとに狭くなってくるので、少しでも早く倒すようにしていきたい。

縦スクロールのレースゲームをイメージして、クリスタル弾の間を道に見立て、すり抜けていく感じを心がけよう。

この降り注ぐ青クリスタルは、時間が経過すると間隔はこの写真の半分くらいになり、しかも落下速度も速くなる。そうなる前に一刻も早く倒すため、かわす際でも動きは極力小さく抑え、ウェポンAが弱点から外れないように注意しよう。

XIGA撃破に時間はかけない

このボスの攻撃は、各段階とも時間が経つほど厳しくなってくる。これはボスを早く倒すことで解消できるが、そのためには確実な対ボスパターンを作り上げる必要がある。ボスの攻撃は最小限の動きでかわし、的確に攻撃し続ける。この繰り返しが、ボスを早く倒す唯一の方法なのである。

第1段階

十字炸裂弾を放たれた場合、逃げ道を塞がれないように大きく動く必要がある。動きの道筋は爆風弾の時と同じで良いが、大きく動く分だけひまわり弾に注意すること。

第2段階

このサマーソルトキック時のボスは、時計回りに移動、攻撃してくる。ここはＸＩＧＡの足元に入り、画面左上→右上→右下とＸＩＧＡの動作に合わせて移動する。

第3段階

全方向火炎弾＋うずまき火炎弾＋レーザーが重なると、もはやパターン化は難しい。互いの弾の動きを見つつ、小刻みな移動でかわすこと。後はハイパーソード頼りだ。

STAGE 1

LINK
100000B.C.　7.13　18：06
descent point：somewhere in time

ステージ概要

「石のような物体」との最後の戦闘では、自機はウェポン、レイディアントソードなどの武器は一切使用不可能となる。そして1分間ひたすら「物体」からの攻撃を避け続けていくことになる。この1分間を避け続ければ、後はエンディングが君を待っている。

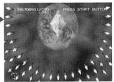
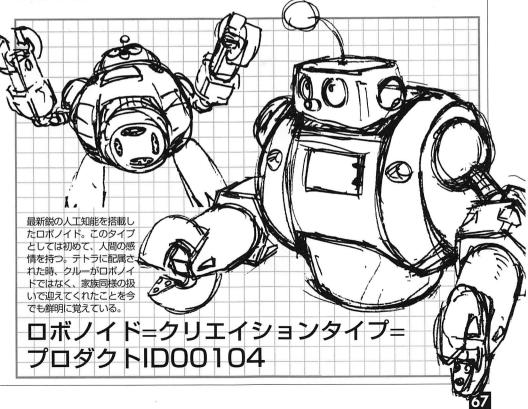
ここでは、残り時間が60〜41秒、40〜16秒、15〜0秒の間に3段階の攻撃をかけてくる。最初の攻撃は、「物体」に当たり判定がないことを利用し、画面全体を使って回避。次は赤青2種類の弾が発射されるので画面左付近で回避。そして最後の青弾攻撃は、画面の左右下で避けるように。

最初の黄ビーム攻撃は、画面上を大きく円を描くように動いてやり過ごす。レーザー自体の動きは遅いので、そうやられることはないだろう。

青5WAY弾と、赤7WAY弾の混合攻撃時は、画面のこの辺りで青と赤を別々に避けるようにする。青弾は隙間をくぐることもできるぞ。

青弾だけをずらしながら放ってくる状態では、少しでも弾の間隔を広げるため、画面左下か右下で避けること。正面下で避けるのは少々困難だ。

最新鋭の人工知能を搭載したロボノイド。このタイプとしては初めて、人間の感情を持つ。テトラに配属された時、クルーがロボノイドではなく、家族同様の扱いで迎えてくれたことを今でも鮮明に覚えている。

ロボノイド=クリエイションタイプ=プロダクトID00104

I gave you lives. So that you make good progress. But you could'nt understand……

You must do it over again. Why can't you see?

Feel visible matter……Feel invisible matter.
There is life everywhere.

But I believe the day when you understand yourself and live together would come.

アノ　イシノヨウナ　ブッタイ　ハ
コノ　チキュウ　ヲ　マモルモノ
アレハ　コノ　チキュウ　ソノモノ
ソシテ　スベテ　ヲ　ミチビクモノ

ナガイ　ジカン　ヲ　カケテ………
フタタビ……ジンルイ　ハ……ハッ
テン……シテ　イクダロウ…………
ソシテ　イツノヒニカ　ジンルイ
ガ　コノコト　ニ　キガツキ………
オナジ……アヤマチヲ……クリカエ
サナイ　ヨウニ　イノリ　タイ……

ENDING

突然、まばゆい光を放ち始める謎の石。直ちに反転するバスターとレアナを、閃光が飲み込む。やがてクリエイタにより、よみがえる二人のクローン。長い時間をかけ、物語は冒頭へと繋がる。

Now that it's a done……
I've begun to see
the reason why we here.

すべてをやり遂げた今……
やっと見えてきた、
なぜ我々がここにいるのかが

各種設定資料

創世史を彩る登場人物。それは都会の片隅で、１本のペンによって命を吹き込まれた。その制作の過程を、物語のすべてを知ったあなたに捧げる。

ガンビーノ＝ヴァスタラビッチ

政治家で金に汚い親に反発し、幼少のころから職を転々としながら生きてきた。その後、士官学校を好成績で卒業、現在に至る。人生経験が豊富なためか、世渡り上手で万事にソツがない。射撃と意外なことにオートレースが趣味だったりする。

マリアン＝レアノワール

子供のときに政治的陰謀によって両親を失い、軍の施設に引き取られる。パイロットの専門教育を受けた反面、一般教養をほとんど学習してないため極端な世間知らずになってしまった。その無垢な心が産み出したのか、直感や霊感が強い。

五十嵐=凱

地球連邦軍司令長官である五十嵐=剛の息子。親の七光りにコンプレックスを感じおり、非常にケンカ早い。そのため、団体行動には不向きとされテストパイロットの命を受けた。

五十嵐=剛

史上最年少にして連邦軍の長官に就任。以後、勤勉な態度と適切な判断により内外からの信も上昇、多くの困難な任務をこなしてきた。

ソン=テンガイ

かつては五十嵐=剛とともに死線を乗り越えてきた歴戦の勇士。とある陰謀から五十嵐を護ったことにより実力と功績の割に低い地位にいるが、本人は気にしていない。基本的に無口で職人肌。クルーに対しては厳しいが、信頼は厚い。

ロボノイド=クリエイションタイプ=プロダクト ID 00104

通称クリエイタ。人間的な思考の揺らぎをプログラムに取り入れることで感情を持つことに成功した。最新鋭の人工知能を搭載しており、メカのメンテナンスや操縦、資料整理、データ管理等を担当する。趣味は掃除と将棋（VSテンガイ）。

アレン&ビクトル

地球連邦軍研究部3課の研究員たち。若い方がアレンで腕は確かだがまだ経験不足、主にビクトルをサポートする。長髪がビクトルで、研究室の部長をつとめる。冷静で慎重な典型的科学者タイプ。

シャロン&ラン

地球連邦軍研究部でオペレーターを勤める2人の女性。メガネをかけている方がランで、愛嬌とひたむきさが魅力の新人。髪をアップにしている方がシャロンで、クールでしっかり者の女性。

各種設定について

左上から各キャラクターの表情や服装の設定。左下はキャラクターの初期原画と思われるもの。そのスミに描かれている女性はレアナの初期設定なのだろうか。右下のクリエイタは下部からジェット噴射を出して飛び上がっているシーン。メカに強いテンガイがオプションでつけたのだろうか。

マイシップ

バスター、レアナ、ガイの3人が乗り込む、地球連邦軍が誇る最新鋭戦闘機のシルバーガン。その内部設定を集めたものがこれらの線画だ。パイロットシートやコクピットなどのデザインも、これを見ればバッチリ分かる。また、中央の図には、人間との大きさの比較も載っている。

その他メカニック

発掘されたロボノイドの残骸、宇宙巡洋艦TETRAの外観などなど、自機に該当するシルバーガン以外の設定をまとめたものがこのページ。ちなみに巡洋艦のサイズはHYPER（超級）、1ST（重級）、2ND（軽級）の3CLASSが存在する。

HIROSHI IUCHI

【井内 洋】 株式会社トレジャー開発部所属。「レイディアントシルバーガン」のプロデューサー。代表作にトレジャーの栄えある第１弾タイトル「ガンスターヒーローズ」などがある。

本作のプロデュースを担当した井内氏に、FAXインタビューを敢行！　制作の動機から開発の際の裏話、気になる次回作（？）のお話などを聞いてみました！

Q 本作の企画を始めたきっかけを教えてください。

A『シューティングが作りたかった。』ということです。それ以外ありません。

Q「レイディアントシルバーガン」のタイトルが意味するところとは？

A そのまま訳せば“輝ける銀銃”。作品ができあがった今となっては『ありません』としか答えられないです。何せ一番最初の設定の、人が空を飛んでいる状態（自機）で両手に持っている銀銃にちなんでつけられたタイトルだからです。これには『覚えにくいっ!!』ということで、内外からずいぶん反対を受けました。しかし、私の哲学は『覚えにくいものほど、忘れにくい』なので、押し通させてもらいました。

Q 他の作品で参考にしたものはありますか。

A ゲームとして参考にしたのは過去のシューティング全般。ゲーム自体に反映されたといえば「イメージファイト」。ゲームでないものとなると、かなりの数になってくるので省略します。

Q 本作の開発で苦労した点、とくに見て欲しい部分はありますか。

A 苦労といえばすべて苦労です。ゲーム作りに楽なところはひとつもありません。『とくに見て欲しい部分は？』とのことですが、この質問にはどのインタビューでも『ありません。』と答えることにしています。

Q 特徴的なゲームシステムが採用されていますが、何か特別な狙いや思いがあったのでしょうか。

A『他と同じものを作ってもしょうがないでしょう。』『ゲームらしいゲームにしたかった。』というのが表向きの回答ですが、この質問に関してはゲームの中にメッセージとして入れてあります。探してみてください。

Qゲーム作りをする上での信条、これだけは譲れないものなどはありますか。

Aこれはとくにないです。毎回、制作の状況は変わりますし……。自分自身もいろいろと変化していますので。アップ間際に「1ヶ月延ばしてくれっ！これだけは譲れねえ!!」って言っても、会社には負けるしーっ。信条的な希望でしたら『毎回、好きなもんを作りてぇっ!!』ですかねぇ。

Q“GONZO”にムービーを依頼した経緯、また仕上がり具合についての感想は。

A依頼した経緯は『前に頼んだから。』というのは冗談です。できあがりを見てもらえば分かるとおり、GONZOさんのクオリティは本当に信用できるものです。今回、前田氏のコンテに脱帽し、水島氏の演出は『本当に分かってくれているな。』という感触がありました。ぜひまたお願いしたいです。

Qシューティングとは何かを、一言で語ってください。

Aよだれもの（?）

Q続編の構想はありますか。

A『こんなの、あっても答えられるわけないじゃないかぁ〜っ!!』『あなた個人はどうなの？』『俺っ？俺……も、やらない。次のやつ作ろ、次の！』

Q今後作りたい作品、挑戦したいジャンルはありますか。

Aやっぱシューティングっていいよねえ。よだれ垂れちゃうよねえ。ジャンルはエロいの以外ならなんでもＯＫ！ＧＯ！ＧＯ！

Q最後にこの作品のファンにメッセージをお願いします。

Aシルバーガンをやってくれた皆さまが、ゲームに託したわれわれのメッセージをくみとってくれることを願いたいと思います。それから、お手持ちのメガドラやサターン、多くのゲームソフトを大切にしてくださいね。人を楽しませる要素は、ハードのスペックとは関係ないのですよ。

ありがとうございました。

※GONZO……本作のデモ・ムービーを制作したクリエイター集団。「LUNAR」シリーズや「超時空要塞マクロス－愛・おぼえていますか－」、「シルエットミラージュ」などのアニメパートが主な代表作。

SEGA SATURN MAGAZINE BOOKS
レイディアント シルバーガン　公式ガイドブック
1998年8月14日　初版発行

編　　集　セガサターンマガジン編集部（石坂英作）
　　　　　アミューズメント書籍編集部（三浦晃揮）
構成・文　岩片　翼／酒井裕晶（くまくま団）
デザイン　二階堂龍吏（くまくま団）
マップ制作　宮城　淳
攻略監修　CFK-ALN（シルやり会）／SGL-HOR（シルやり会）／Waka（シルやり会）／藤原城嗣（シルやり会）
製作協力　株式会社トレジャー
　　　　　株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング
発 行 人　岡崎　眞
編 集 人　稲葉俊夫
編 集 長　山田真司
印刷・製本　共立印刷株式会社
発 行 所　ソフトバンク株式会社　出版事業部
　　　　　〒103-8501
　　　　　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
　　　　　販売：03-5642-8101
　　　　　編集：03-5642-8187

ISBN4-7973-0708-0
Printed in Japan

ソフトバンク

ISBN4-7973-0708-0

C0076 ¥1200E

定価 本体1,200円 ＋税